

快打旋風 II

SFC 正宗版

徹底検証！必殺技
技闘戦闘之秘鑑介紹
一目了然の超任務
操作特往表！！
究極秘技速載！！

各位主角及對戰心得

完攻至四天王的對戰攻略

必殺技至小技完整操作解說

所有格闘家大介紹

STREET FIGHTER II



正宗版

快打旋風 II

定價 **140** 元

ACT013-06-92140-1 LHP B12(C) PA112

華鍵出版社



STREET FIGHTER II

| | |
|--------------------|----|
| 基本操作 | |
| 一定要知道的事 | 4 |
| 必殺技 | |
| 能充分利用的話效果絕大 | 6 |
| 遊戲模式 | |
| 1人玩有1種，對戰有2種 | 8 |
| 龍 | |
| 想當真正格鬥家的騎士 | 10 |
| 肯 | |
| 龍的青梅竹馬。但性格却正好相反 | 14 |
| 艾德蒙本田 | |
| 用體力和意志競技的相撲選手 | 20 |
| 春麗 | |
| 調查父親行跡的女刑警 | 26 |
| 布蘭卡 | |
| 與大自然戰鬥中所習得的各種攻擊術 | 32 |
| 桑吉爾夫 | |
| 投技、扣技的專家 | 38 |
| 凱爾 | |
| 爲了要替戰友報仇而戰鬥的軍人 | 44 |
| 塔爾錫 | |
| 以瑜珈術制敵的孤高戰士 | 50 |
| 拜森 | |
| 由於過強而不能獲致良好評價之不幸男人 | 56 |
| 巴洛夫 | |
| 漂亮且華麗的攻擊 | 58 |
| 薩加特 | |
| 以前被龍擊敗的帝王，再度出現 | 60 |
| 貝卡 | |
| 支配著黑暗世界的帝王 | 62 |

遊戲故事大綱

想要成爲世界最強的8位格鬥家。每一個人們懷抱著期望離開故鄉，進入格鬥的舞臺。他們各自施展本身絕學擊敗分散在世界各地的10位強者。這些強者

們如果不是身處在格鬥的舞臺上，他們可能會成爲好朋友。而最後等待著8位格鬥家的人是自稱爲世界最強的貝卡，而又有誰能擊敗他而成爲世界最強者呢。

| | |
|----------------------|-----|
| 準備篇 | |
| 8位主角的魅力和應戰的心理準備 | 64 |
| 龍 / 肯 | 65 |
| E.本田 | 66 |
| 布蘭卡 | 67 |
| 凱爾 | 68 |
| 春麗 | 69 |
| 桑吉爾夫 | 70 |
| 塔爾錫 | 71 |
| 對戰的心得 | 72 |
| 和業務版的差異 | 74 |
| 按鈕配置設定 | 76 |
| 攻略篇 龍 / 肯 | |
| 用龍 / 肯一直攻至四天王爲止的對戰攻略 | 77 |
| 基本的戰鬥法 | 78 |
| V S 龍 | 80 |
| V S E.本田 | 82 |
| V S 布蘭卡 | 84 |
| V S 凱爾 | 86 |
| V S 肯 | 88 |
| V S 春麗 | 90 |
| V S 桑吉爾夫 | 92 |
| V S 塔爾錫 | 94 |
| V S 拜森 | 96 |
| V S 巴洛夫 | 98 |
| V S 薩加特 | 100 |
| V S 貝卡 | 102 |
| 獎賞舞臺 | 104 |
| 昇龍拳講座 | 105 |
| 應用技 | 106 |
| 用語 | 110 |
| 秘技大公開 | 111 |

基本操作 一定要知道的事

和業務版(大型遊樂器)的差異就是在將搖桿改為控制器。要記住十字鈕的操作感覺和按鈕的位置,這很重要。在按的標題中所標記的就是按的

令人厭煩的按鈕位置

踢鈕或拳擊鈕的六個按鈕,在超級任天堂版的分配情形如下圖。如果不再做任何重新設定就開始玩,那麼按鈕的位置就如下圖。但是,若依各別人方面來看,這種按鈕位置的安排就不見得每人都能容易操控,所以用選擇模式(OPTION MODE)就可以自由地變更按鈕的位置。基本上按鈕的設定是供1個人玩而已,如果想要繼續玩或是欲二人同玩的時候,只要用按鈕改變玩的人數就可以了。最

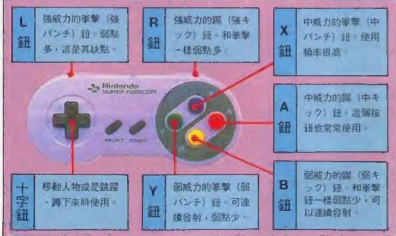
使用法。←等箭頭是表示要對這個方向按十字鈕。從10頁以後的人物介紹也是一樣。

理想的是一個設定可以適用每個人物。在玩的時候要考慮那個按鈕可以使出那一種技法,清楚地掌握了每個按鈕所展現出之技法後才能按下實行。



設定按鈕的位置

以下是按鈕功能的分配圖



拳擊パンチ

拳擊鈕

有弱、中、強三種威力程度的拳擊鈕,是依跳躍中或是和對方距離的差異使得即使用同一個按鈕也會做出各種不同的姿態出來。想要按照狀況各別使用三個按鈕的話是需要練習的。



也有出拳擊的傢伙

踢キック

踢鈕

和拳擊鈕一樣,有弱、中、強三種威力程度的按鈕,姿態也會改變。在實際遊戲的時候要巧妙地配合拳擊和踢來做多重攻擊。會不中斷狀況運用就是這個遊戲的關鍵。



時常出有踢的傢伙

跳躍ジャンプ

跳鈕

按十字鈕的上方就是垂直跳躍,按右上就會出現向畫面的右方跳躍的動作,按左上就會往左方跳躍。按照在對方的右方或是左方的不同,人物的方向會對應改變,但是跳躍的方向不會改變。



各角色所跳躍的距離也有不同

投技、扣技

← or → 十字鈕

在接近對方的時候,按住十字鈕的右方或左方,再同時按拳擊鈕或是踢鈕,這樣就能投摔對方,或能抓住對方做攻擊。如果技法生效的話,是能夠給對方很大的傷害。



不要小看這種技,它是能改變人物威力的

防禦

← or → 十字鈕

在這個遊戲中,不只是攻擊而已,防禦也是很重要的技法之一。對著和對方所在的方向按十字鈕,就能防禦對方的攻擊。但是在防禦對手所施的必殺技時,體力仍是會稍微減弱,而且對方施放投技或扣技是不能防禦住的。



這個圖片的場合時是

必殺技 能充分利用的話效果絕大

『快打旋風II』的魅力之一就是能施展必殺技。8位主角分別擁有不同的必殺技，連畫面也不同。因而依照各

人喜好的必殺技，以此做為選擇人物的人也不少。在這個遊戲中使用必殺技而瀟灑地獲勝是會令人產生快感。

必殺技的效果

必殺技，除了威力大、瀟灑以外，也有絕大的效果。例如昇龍拳是以上鉤拳姿態縱躍起來給予對手損傷的。因而一但使用昇龍拳之後到跳躍至最高點的這段期間，是不會受到對方的攻擊，也就是會變成無敵狀態。除此之外，因人物的不同，使用方法會有所不同，因此要各別研究。雖然變成無敵的時間很短暫，但若善加利用此法是可以發揮超過這種技法所擁有的威力。

也有缺點

必殺技雖然優點多，但是缺點也多。雖說在必殺技中也有特別明顯的缺點，不過我們也不要忘記，每一種技法都是有缺點。舉例剛才的昇龍拳缺點，就是一旦跳到最頂點之後，到落地的這段期間反會變成完全沒有防備，所以假如昇龍拳被對方擋住的話，下來的時候難免會遭遇攻擊。要怎樣使用必殺技，自己就要好好考慮清楚了。



↑在空中時處於絕對無敵的狀態！



↑用必殺技技擊時是絕對無敵！

在實際的遊戲中，要使用必殺技時當然就要盡量彌補其缺點。例如：把使用必殺技的按鈕之威力改為弱，或是改變使用必殺技的時機也都彌補的方式。（弱鍵使招速度快，但威力少）



↑下降中的昇龍拳是絕對無敵的！

各種圖案的輸入方法

使用必殺技的指令是在10頁以後的人物介紹，標記在技法的標題中，用↑、→等箭頭表示按十字鈕的方向，而且此所標記的指令是以自身在左側時為基準，一旦位置對調時指令的輸入就要左右相反。



↑必殺技，分別指令輸入和需要儲存。

必殺技的應用

使用必殺技的時候，僅單獨使用必殺技，不如和其他的技法配合使用還來的比較有效。由於必殺技的指令，是在使用其他技法時也能被接受，所以事前可以只輸入有關十字鈕的部分。在他技完成後，再用拳擊鈕等操作就可以接著連續發動技法了。在指令中，也可將十字鈕的下方或橫方向持續押住一定時間以維持動作，若在跳躍中或是防禦中欲實行此指令，就要持續按下方。



↑需要儲存技法的時候在跳躍中就可押十字鈕進行。



↑輸入指令型的必殺技還是以昇龍拳為代表。



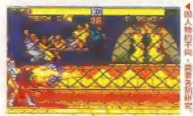
↑儲存型的代表是斜斗羅。



↑昇龍拳，能延遲看到方形的瞬間發動。



↑操作完成的話，就連續使用必殺技。



↑人物不同，需要研究

遊戲模式 1人玩有1種，對戰有2種

不論是1人玩或是2人玩，基本上還是1對1的格鬥。不同點之處是對戰的對方是電腦操作的人物或是人操作

一個人和電腦對戰

從8位主角人物中，挑選出1位，來進行遊戲。對戰的對象是殘餘的其他7位主角人物和4位所謂的四大天王，加起來一共11位。和其餘7位主角人物的決鬥順序，每次都會改變，因為如此一來即使和同一人對戰過數次也會依順序不同，而會有不同的強度。四大天王每個人都有主角人物所沒有的強力技法，要擊敗他們是需要相當的一番努力。在業務版上有3個加分舞臺，在這裏變成只有2個。



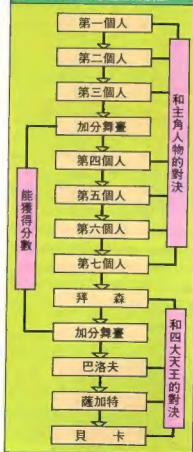
▲業務版所沒有的破壞磚頭的舞臺。



▲破壞汽車的舞臺，要儘量獲得分數。

的人物。不管是那一種模式，快速的判斷狀況或是正確的輸入指令都是相當重要的。

1人玩的遊戲流程



2人對戰(1人玩模式)

使用1人玩和電腦對戰的時候，用插入法就能轉變變成2人對戰模式了。在正使用1人玩時按第2支控制器的開始鈕，就會變成上述的情形。勝方能繼續和電腦對戰，不過到被擊敗之前都不能更換自己的人物，這是其特徵。



任何時候按第2支控制器的開始鈕，就能變成2人對戰了。

2人對戰(VS模式)

這個模式是每一戰都能自由改變自己的人物，而且格鬥的地方也會接續改變。所以如果是要2人玩的話，這種模式是比較容易玩。有時候也能前往只有和四大天王對決時的格鬥舞臺。如果想能記住1人玩時所施的技法的話，最好以2人對戰來練習一番。這種情形一多，容易變成互相判斷對方的技術。雙方都有高度技巧的2人對戰，不只是對戰的人，連旁觀的人都會很熱衷。



和人之間的真正格鬥。

加分舞臺也可以



也能加入加分舞臺。



勝方能繼續和電腦對戰。



技和技的衝突！創造讓觀者驚嘆！！



對戰時判斷對方的距離以及對戰下一步會使用的技。



永遠持續的激烈格鬥。



JAPAN

RYU 龍リュウ

想當真正格鬥家的鬪士

和出現在業務版的「快打旋風」的時候一樣，想要成為真正的格鬥家，懷抱此理想而繼續格鬥。他是這個系列的正牌主角。他聽到從小就是競爭對象的肯已前往海外修練，因而也跟隨

再度出發做格鬥的旅行。因為是代表正派的人物，沒有特別的弱點，這是其優點。如果能充分地利用自己擁有的技法，幾乎就能和大部份的對手打成平手，甚至可以獲勝。



▲雖然沒有破壞性的威力，但也沒有致命性的弱點，平衡度相當好。



▲在接近敵人的時候會發揮無比的力量，對敵對方的懷中即能空戰勝。



▲鋪木板的地面，在這個背景能看見到破曉，好像日本式的景色，優雅的風景。

PROFILE

昭和39年7月21日生 身高/ 175cm 體重/ 68kg
三圍/ B112cm W81cm H85cm 血液型/ O

龍擁有的技

基本的技法是空手系的技較多，在這其中足技有比較強的傾向。這些基本技法都有其各別的特性，如能巧妙地運用也能應付各種狀況，來擊退對手。

海動拳 上拳擊

雖給對方的傷害和用強威力擊出的正拳突擊一樣，但是使用此波動拳後緊接著再攻擊，如果擊中對方的話，大部份的情形會讓對方變成昏迷狀態。按照發射時的拳擊鈕的強弱能改變其速度。

龍捲旋風脚 上踢



▲將旋轉身體時在空中移動，是打式的旋風脚。

昇龍拳 上拳擊

要使出此技的操作不簡單，但是相對的威力很大，是龍和肯的最高秘招。以還拉動身體，還發動上鉤拳，利用這種氣勢飛到空中去。迎擊從頭上方來襲的對方，是最強的對空防禦技。這個時候跳起來的高度距離，是按照拳擊鈕的強弱而有所不同，但是威力卻是一樣的。使用這種技法時瞬間會變成無敵狀態，這是特徵。

以上各項對肯也是一樣的。

龍和肯能用同樣的操作方法，能發揮出同樣的技法。雖然有倒肩神和地獄車的差異，但是操作方法卻是一樣的。在這裏所介紹的招式，加上以後在肯的部分說明的技術，就是龍和肯所能使用的技法。



▲能在瞬間變成對空對地。

按照使用此技法時所使用的踢鈕強弱，對應出距離不斷地發動旋風脚，在空中移動。這個時候的移動速度會按照踢鈕而變化。雖然是豪爽的技巧，但是只能對站著的對方攻擊有效，有這個缺點。



▲不只對頭上的對方有效，對頭部的對方也有，對強力的上踢拳。

回轉掃足 十強擊

掃對方的腳，逼使對方跌倒的招式。對方跌倒的話，馬上就有能壓住對方攻勢的機會了。但是，掃足若失效的話，自己反而會露出大的破綻。

上鉤拳 十強擊



▲龍和肯的正統性的對空防禦技。

正拳突擊 中・強擊

在吶喊同時，伸出拳頭的正統性正拳突擊。和其他招式相比，雖是特別踏實的技，但當對方欲使用怪招瞬間



▲對手正欲施展波動拳時給予阻擊！



▲對艾德曼卡田反擊。



▲對布蘭卡也有效。

踢 十強擊

在龍和肯的招術中，屬最可怕的部類技術，就是踢。連續且高速連打的掃足，一旦捕捉到對方，在脫離掃足的空檔之前，對方是絕擺脫不掉，反而會漸漸地消耗體力，且有時也會讓對方昏迷。跳入對方的懷中，馬上使用踢，是龍和肯的家常便飯招式。



▲連續踢連打方懷中。



踢，然後從連續的連打中，牽制對方的體力。



▲巧妙的膝肘對對方，利用機會攻擊。

過肩摔 十中・強擊

若對方接近到刺拳所能到之距離的時候，用十字鈕左右十中強擊，就



▲刺拳能觸到的大概距離就可。



▲成功地抓住對方。



▲摔會給對方大傷害。

倒肩摔 十中・強擊

和過肩摔同樣的條件，使用的鈕設定為中，強踢，就會變成比過肩摔更大的傷害的倒肩摔。但是，自己爬起來也要花費不少時間，故不能馬上做下一步的行動。



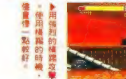
▲比過肩摔更能給對方更大的傷害。

跳橫踢 訓練士中・強踢

一下子跳過和對方之間的距離，給對方強烈的橫踢，若擊中，威力絕大，但若不小心隨意地跳過去的話，反而容易成為對空防禦的犧牲。趁著對方沒有注意時跳過去，或對方摔倒，要爬起來時跳入，是一般的使用時機。雖中，強踢都能使用，但在此要講求威力，使用強踢。



▲一下子跳躍過和對方之間的距離……



僅需待一點秒鐘，便用橫踢的時機攻擊。



膝踢 訓練士中・強踢

雖威力低，但由於它的威力小，防禦的對方，不太會後退，所以兩人之間的距離不會太大，能接著發動下一步的攻擊。膝踢以後，再使用摔，或是膝踢之後再連續踢…等連續攻擊也蠻有效。



▲不需像橫踢那樣要抓住精準的時機，這招很容易施展的招式。



U.S.A

KEN 肯**龍的幼時玩伴。但性格却正好相反**

和認為是好的競爭對手的龍，約定互相變強之時再相見。為了要修練而去美國。但在有了女朋友之後，就漸漸淡忘了血腥的過去。就在這時候，收

到了龍寄給他的信，再度引起他的格鬥家的澎湃熱血，回復了和龍相等的實力。



▲能使用和龍同樣的技法，也是般的青梅竹馬，也是好的競爭對象。



▲龍和肯的體力是完全一樣的，要選擇誰，是決定於使用人的喜好。



▲肯的舞臺是一個寬大的港都碼頭。從背景的船上，觀察正熱烈的場景。

PROFILE

1965. 2. 14 出生 身長 / 176cm 體重 / 76kg
三圍 / B 114cm W 82cm H 86cm 血液型 / B

肯擁有的技

除了技的「地獄車」之外，會使用和龍完全一樣的技術，但電腦操作的龍和肯有很大的差異。龍重視防禦，同時會踏實地攻來，但肯則會連續使

用大技，喜歡一舉必殺的格鬥。雖不能說誰是誰非，但既然是由人操作的，所以要充分使用豐富的各種小技，發揮沒有弱點的格鬥。

波動拳

發動了波動拳之後，會按照當時的狀態僵直一會，雖是短短的時間，仍會產生破綻弱點。要注意避免對手抓到此破綻。



▲波動拳會在發動後馬上產生破綻。

龍捲旋風脚

▲龍捲旋風脚要趁對方沒注意時使用。

龍捲旋風脚此技和表面上不同，有著很大的弱點。最怕從上下來的攻擊，而且從側面來的攻擊，也能將其擊墜，所以連續使用時會有危險，要趁對方不注意時才可使用。

昇龍拳

昇龍拳會有段無敵時間，此事已經在龍的部分寫過，另外用此無敵時間，亦能躲避波動拳，或是瑪琳之火那樣的招術。而且，昇龍拳最能發揮威力之時，是剛開始產生的狀態；反而完全施展開時，威力反而低。



▲在這個瞬間威力將最大。

昇龍破陣

是用垂直舉起的腳，先給予對手上半身一擊，當腳要揮下的期間，又再攻擊一次的2段式攻擊。對昏迷的對手使用，特別有效。



▲順利的話，就能攻擊兩次。



是龍和肯的掃足中，能到達最遠距離的技術，且因速度快，順利的話，連續兩次的攻擊也能擊敗對方。



▲肯的掃足中，能到達最遠距離。



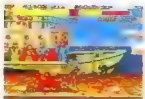
主要的用途，和跳橫踢一樣，但會比以跳橫踢稍高的位置攻擊，所以在空中對戰時，有時會發揮比跳橫踢更大的效果。意外的是，弱拳擊的跳直擊，相當的有效，可能是此招施展開的時間相當長之故，在空中對戰時，招式也不會落人一步。



用中拳擊蹲下直擊，射程意外的長，且亦可成為強力對空防禦招，所以充分使用的話，可發揮出意外的效果。



也可做為對空防禦使用，缺點是給對方的傷害少。在近距離威嚇對方的時候，或者假裝要發動波動拳時，當做聲東擊西似的虛招的效果反而好些。



▲在龍和肯的掃足中，能到達最遠距離的招式。

垂直跳躍對著前方發動踢，對方跳過來時，馬上使用此技，也可當做對空防禦使用。而且用假裝垂直的跳躍，誘使對方縮短距離時，來傷害對方，也很有效。



▲此招跳躍踢，可當做對空防禦使用。



▲龍和肯的掃足中，能到達最遠距離。



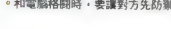
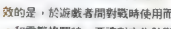
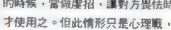
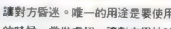
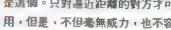
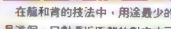
▲此招跳躍踢，可當做對空防禦使用。



▲此招跳躍踢，可當做對空防禦使用。

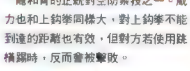


和龍的倒肩摔同樣操作法，肯是展開成地獄車招。和倒肩摔不同之處是，把對方摔倒以前，會和對方一起滾



雖然馬上想要摔，但對已進入防禦狀態的對方，大部分摔會失敗。這種情形，就需要暫時保持些距離，如此一来對方說不定會反擊，再等待其攻擊的一瞬間，然後開始摔，成功率反而會特別高，特別是從膝踢或連續踢或從蹲狀直擊的連續攻擊，要使用此摔的時候，要注意此點。

轉，會移動至某種角度的距離。在畫面的邊緣附近，對著邊緣方向摔對方的話，地獄車與對方的距離，會比倒肩摔和對方的距離近。



龍和肯的正統對空防禦技之一。威力也和上鉤拳同樣大，對上鉤拳不能到達的距離也有效，但對方若使用跳橫踢時，反而會被擊敗。



▲此招跳躍踢，可當做對空防禦使用。

然後將其摔去，接下來當做連續技使用。



快速的戰士
龍

此使用好幾種的龍拳，龍拳與龍的攻擊都可以連續下來。除龍拳以外的攻擊都給予以連續的。這還含有龍卡。其卡特受龍拳可以連上的攻擊者加以攻擊，而中國龍小龍龍可以打掃龍如特的高調。



龍拳
龍

龍拳及其在對手的攻擊時，其有波可連續的龍拳其技術、連續的龍拳及昇龍拳。而龍拳至對手的昇龍拳可所連續的龍拳其技術、連續的龍拳及昇龍拳。而龍拳至對手的昇龍拳可所連續的龍拳其技術、連續的龍拳及昇龍拳。



| 精羅 | 中羅 | 強羅 | 習拳 | 中學 | 漢拳 |
|---------|-----|--------------|----|------|---------|
| 長踢 | 高踢 | 劈腿 | 肘擊 | 正拳突擊 | 釣拳 |
| 100 | 200 | 500(500+100) | 60 | 100 | 100 |
| | | | | | |
| 高踢 | 高踢 | 回旋踢 | 刺拳 | 正拳突擊 | 正拳突擊 |
| 100 | 300 | 300 | | | |
| | | | | | |
| 直立(敵近時) | | | | | 直立(敵遠時) |

| 脚 | 脚躍踢 | 回轉掃腿 | 刺拳 | 刺拳 | 突上刺拳 |
|-----|-----|------|-----|-----|------|
| 100 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| | | | | | |
| 旋風脚 | 旋風脚 | 旋風脚 | 跳直擊 | 跳直擊 | 跳直擊 |
| 100 | 40 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| | | | | | |
| 膝踢 | 膝踢 | 跳橫踢 | 跳刺拳 | 跳直擊 | 跳直擊 |
| 100 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| | | | | | |
| 腳下時 | | | | | 垂直跳躍 |
| | | | | | 斜向跳躍 |



JAPAN

E.HONDA 艾德蒙本田
エドモンドほんだ

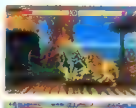
用體力和意志競技的相撲選手

爲了要讓全世界了解相撲的優點，而性格開朗的豪爽之人。用國技代表這種崇高的使命感和意志，克服一切危機。他的技術和性格相似，相當

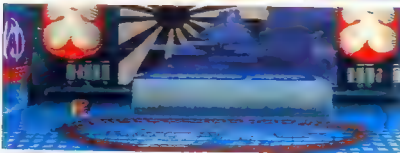
豪爽，一旦掌握了自己的步調，也能馬上決定勝敗。喜歡洗澡，和什錦火鍋等的日本男性的典型。



▲「上」和「下」的相撲動作，是相撲的基礎。



▲「上」和「下」的相撲動作，是相撲的基礎。



▲在空軍不知何處，「相撲」動作，不是從開始在戰場上格鬥，而是從E.本田的動作。

PROFILE

昭和35年11. 3日出生，身高/ 185cm(包含頭髮) 體重/ 137kg
三圍 B212cm W180cm H210cm 血液型/ A

本田擁有的技

本田的技法一言概之就是威猛無比。以輪和背視為基準的話，本田擁有他們約1.5倍的威力。但是換來的代價是施招的動作是慢半拍似，一旦被

對方抓著落空後的空門，適遇反擊的情形也常多見。而且，跳躍力或移動力也頗差，所以整體的綜合力稍弱。如何能抓住攻擊的機會，來給對方多少傷害。這點就是E.本田所面臨的課題。



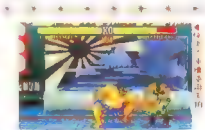
用威猛強力的速度強開手拍，來持續地傷害對方。但是，並非所有發招都確實生效，假若對方反應快的話，第二次以後就能加以防禦了。雖如此，如果在貼身距離發動的話，是很能讓對方消耗相當多的體力。



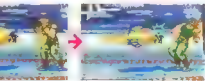
伴隨著吶喊聲以強力的頭槌，朝向對方一直線的飛撞過去。依拳擊鈕的強弱飛行速度和距離會隨其改變，而且也會跟著改變發出此技間隔時間的



手高高地舉至頭上，向下猛烈的砍劈，因為揮下來以後，瞬間馬上會發揮出效果，所以若能緊緊地記住此時機的話，能變成有效的對空防禦技。是E.本田的必須技之一。

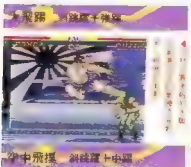


速度。
在接近戰巧妙使用，可漸漸消耗對方體力，而且在適當時機使用，也可變成強力對空防禦技。





雖然能使用弱中踢，但弱踢不太有效，使用中踢時，會變成和膝踢相似的招式，也是能攻擊對方2次。但以上，必須是以近距離的攻擊為前提。



雖是以巨體身軀從空中撲下，壓住對方的招式，但是給對方的傷害少。比起此招本身的威力，拿來當做落地後馬上就施摔技的連續攻擊的契機使用，在這方面反而有價值。

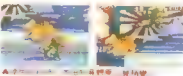


雖然和從空中跳下壓住對方的方法有相似的用途，除此外，使用此技時，E·本田的身體，會馬上變小，因而在空中亦能躲避對方的攻擊。

在至近距離使用的話，就能在一瞬間，使出二次的膝踢，攻擊對方的可怕招式。在通常狀態下，此技法生效的話，大部分能逼使對手昏迷，或是變成頻臨昏迷的狀態。待其昏迷時，用此招式傷害對方之後，又能再使用丟草包技，或是壓折軀。



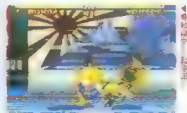
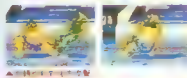
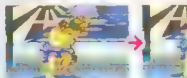
如同龍和貴所謂的跳膝踢，但威力卻特別不同。本來是能給對方大傷害的招式，但有時卻能給對方如同剛發招的昇龍拳同樣的大傷害。且用於應付對空防禦亦不易遭遇迎擊，也是其大優點之一。



雖然有點距離，亦能伴隨著吶喊起，將對方摔開的強力投技。因為摔的間隔大的緣故，與從連續攻擊以後再使用摔技等的其他的格鬥家相比，易於施展。此外，傷害也大，所以，有機會應要積極使用。



和丟草包技同樣的條件狀態下，使用強拳擊、強躍，來發動招式，就會變成壓折軀技。首先，一抓住了對方即會瞬間給予傷害，而且接下每次勒



▲中距離用「壓折軀」技

對方時，仍會持續地傷害，所以非常容易奪取對方的體力。勒的期間，連續按十字鈕的左右鈕，勒的速度會加快。而且此招解除後，離開距離亦不大，是為優點。



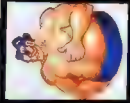
用圓木般那厚實的腳，秋風掃落葉似的向地面橫掃的豪爽掃足。跟著氣勢一起回轉一次，是其特徵。此時也能攻擊後方。巧妙使用之，讓對方跳過頭頂，待落地瞬間時亦能使用此蹄踢。

從站著的姿勢，像掃足一樣，發動蹄踢。因為可到遠相當遠的距離，故趁著對方大意時使用，當會有意外的妙擊。在中距離用掃足或踢牽制時，再混合使用的話，常因此攻擊範圍大，而能讓對方混亂。E·本田的基本中之基本技，要充分學習。



日本相撲流行書




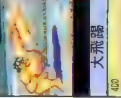





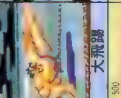





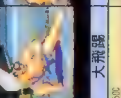





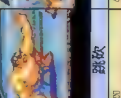

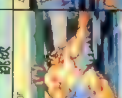



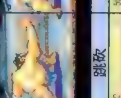

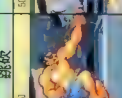



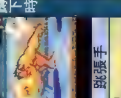





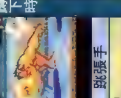





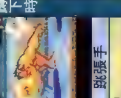


艾德森本田


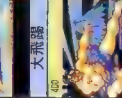


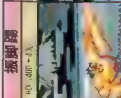
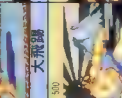



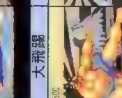


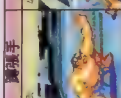
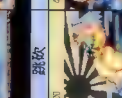



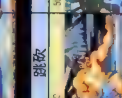




















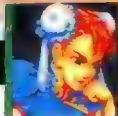
選帖作者是以從事相撲中學畢業，
很討好新交的媒體，得能迅速對準，
時就可多拿些採訪機會或宣傳費，
等來支付。而家這近對準時可周旋，
大膽而能即應付諸實。真說真時，
可用些字刀直而說得爭風展。

在超級任天堂版中，刪除了木田的一招折腰踢，平常在電動版時移動方向鈕來貼近對方後按強踢鈕即能施出此招，而改以小招的圓木踢來替代。

雖是少了一招，不過此招基本上與壓折腰相類似，

| 初段 | | 中國 | | 強拳 | | 中學 | | 強拳 | | 回謝砍 | |
|---|---|---|--|---|---|---|---|---|--|---|---|
| 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

| 初段 | | 中國 | | 強拳 | | 中學 | | 強拳 | | 回謝砍 | |
|---|--|---|---|---|--|---|---|---|--|---|---|
| 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 | 壓骨踢 |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |



CHINA

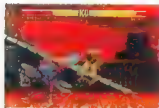
CHUN-LI 春麗 チュンリー

調查父親行踪的女刑警

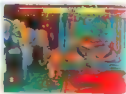
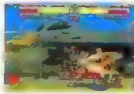
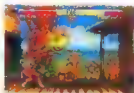
爲了要打聽過去曾是毒品緝私官的父親的消息，而當了刑警

爲了要獲得情報，持續戰鬥中，終於發現了邪惡組織「影子」和組織頭目

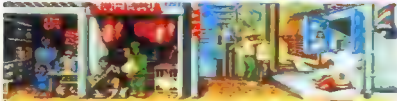
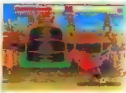
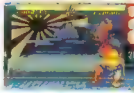
貝卡的行踪。爲求真相而藉由拳法周遊四方的女豪傑，雖爲一女子功夫本身破壞力不強，不過很少人能完全掌握春麗她的快速，複雜的動作



▲ 春麗的招牌動作，高踢踢人，如左圖所示，威力強大



▲ 春麗的招牌動作，高踢踢人，如左圖所示，威力強大



▲ 春麗的招牌動作，高踢踢人，如左圖所示，威力強大

▲ 春麗的警察是在中國城市的海角。云：春麗的警察是在中國城市的海角。

PROFILE

1968年3月1日出生 身高/170cm 體重/57kg
三圍/ B88cm W58cm H90cm 血型/ A

春麗擁有的技

春麗是以招式和速度來補償其力量不足的格鬥家。由於連續攻擊很容易生效，致使對方應接不暇而昏迷，所以攻擊次數的多寡常是成爲致勝的關鍵。

百裂腳

用和E·本田的百裂拳非常相似的功夫，可以在上、中、下段使用一陣踢風攻向對方。假如對方又對應援的話，還能再持續地攻擊數次。依踢鈕的強弱，其發動踢的速度和發出攻擊的時間亦會有所不同。最強的當然要算百裂踢。

百裂踢

與龍和肯的龍捲旋風腳相似的功夫。以邊回轉邊向橫方向移動，再以旋風踢擊退接近的人。雖然對方蹲下來時，旋風踢即告落空，但在落地瞬間



百裂踢

最正統的使用法，是用垂直跳躍爲障礙法來誘引對手，待對方接近時再使用此招攻擊擊退爲其方法。而且，由於此技發招的時間極短，假若能巧妙的運用便可變成可靠的對空防禦技。

鍵。而且其空中戰潛力較其他格鬥家更具壓倒性的威力，特別是假若可隔一段距離從空中抓住對方使出的摔招生效的話，就等於掌握戰鬥的主導權。不會破壞春麗的步調，只會擾亂對方格鬥的注意力。



百裂踢

也能使蹲著的對手吃進此旋風腳攻擊，所以只要對方不是呈防禦狀態能擊中。而且，招式剛展開時，有一段期間是毫無敵時間，能躲避波動拳等的攻擊。



百裂踢



空中防禦 中 防禦 中 防禦

雖然威力小，但此招的攻擊時間長，在空中戰時較為占優勢。另外，可利用此來侵入對手身旁，即使對手處於警戒狀態時，待一落地就立即再發動摔攻擊會很容易奏效。因為能和各種攻擊術配合，而又能連續攻擊，所以要以這個招式為中心來組合各式的攻擊法吧！

空中防禦 中 防禦 中 防禦



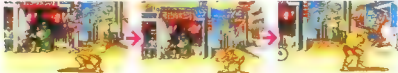
▲用連續防禦，來防止對手的攻擊

空中防禦 中 防禦 中 防禦

身體撐浮起發動強烈的踢，雖然看起來打點高，而實際上却是對下段的攻擊。因動作大，所以此招會稍稍發出，所以要在對方發動攻擊前，抓住時機發動先勢攻擊。

空中防禦 中 防禦 中 防禦

縱向對方的頭上方，用腳後跟做落式攻擊。一旦接觸對方後，在這空間期間再輸入一次指令就能再連續發動攻擊。這時能發出的招術，凡是空中技皆屬可能的。當然也能使用空中投



▲在空中防禦時，要注意對手的動作

像槍那樣的手刀從遠距離來突刺對方。巧妙地保持距離，連續的施用此招的話，一旦當對方想還擊時，手刀馬上會刺到對方，根本不會給對手有反擊的機會。倘若再和摔、踢足配合使用的話，效果會更佳。



▲在空中防禦時，要注意對手的動作

摔招。

當與對方重疊瞬間腳後跟落下，在這種狀態下，按十字鈕的下方，同時再連按中踢鈕的話，就能連續用腳跟攻擊對方。一旦最初的一擊擊中的話，接下的攻擊也一定會擊中。

空中防禦 中 防禦 中 防禦

少數的對空防禦技之一。但假如對方太過於接近時，就會變成中段踢，要注意。此招對迎擊布蘭卡的迴旋攻擊也有效。

空中防禦 中 防禦 中 防禦

雖然是非常普通的掃足，但比起其他格鬥家的掃足更為快速，若第一擊能擊中的話便能用連續掃足擊敗對方。若已事前給對手招傷時，再用兩次的低踢打就能讓對方昏迷。

空中防禦 中 防禦 中 防禦

在空中抓住對方的身體朝地面狠摔下去。這是春麗所有的招式中最具摧殘性的功夫。由於摔的距離非常大，所以如果在最適當的時機能成功地投摔對方的話，那麼看起來好像是把對



▲在空中防禦時，要注意對手的動作



▲在空中防禦時，要注意對手的動作

方吸來再投摔的樣子。即使對方使用平常的招式反擊，但由於此空中摔招是在空中進行故一旦捕捉到的話，可是沒有別的招式可脫逃的。

一定要運用這種強有力的招式攻擊。多加練習，要完全運用自如。

空中防禦 中 防禦 中 防禦

抱著對方的頭，直接摔向地面。雖奏效的話能給對方巨大的傷害，但要比其他格鬥家投摔技所必要的距離還要更接近對方，不然此技無法施展。

摔出的距離十分短是其相當大的缺點，但以春麗的速度來彌補應該沒問題。



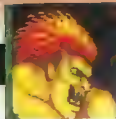
▲在空中防禦時，要注意對手的動作



最近住時有較好的招式是神龍~中
神龍、中拳擊及元氣爆發。這招
接近對方時可以連續攻擊再以續
擊，不過對付圖卡、巴魯夫及貝卡
可能就此被暈以反擊，僅、實戰時
間的訓練站著大訓練可化解。

春龍的大招可能因為其招式太漂亮了，故一項也未
劃，不過小招上可就省諸多招，而且都是直立的招數。
中拳或弱拳不論遠近都改以追突擊及平掌打。至於
直立近距離的中踢及弱踢全改成爲過距離弱踢的中段
踢。可能會因而降低春龍細緻動作的可看性，不過好
在春龍的動作敏捷你也有可能察覺不出來呢！

| 強拳 | | 中拳 | | 強拳 | | 強拳 | |
|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|
| 中段踢 | 200 | 中段踢 | 300 | 中段踢 | 400 | 中段踢 | 400 |
| | 100 | | 200 | | 300 | | 400 |
| 中段踢 | 300 | 中段踢 | 400 | 中段踢 | 500 | 中段踢 | 500 |
| | 200 | | 300 | | 400 | | 500 |
| 中段踢 | 400 | 中段踢 | 500 | 中段踢 | 600 | 中段踢 | 600 |
| | 300 | | 400 | | 500 | | 600 |
| 中段踢 | 500 | 中段踢 | 600 | 中段踢 | 700 | 中段踢 | 700 |
| | 400 | | 500 | | 600 | | 700 |
| 中段踢 | 600 | 中段踢 | 700 | 中段踢 | 800 | 中段踢 | 800 |
| | 500 | | 600 | | 700 | | 800 |
| 中段踢 | 700 | 中段踢 | 800 | 中段踢 | 900 | 中段踢 | 900 |
| | 600 | | 700 | | 800 | | 900 |
| 中段踢 | 800 | 中段踢 | 900 | 中段踢 | 1000 | 中段踢 | 1000 |
| | 700 | | 800 | | 900 | | 1000 |
| 中段踢 | 900 | 中段踢 | 1000 | 中段踢 | 1100 | 中段踢 | 1100 |
| | 800 | | 900 | | 1000 | | 1100 |
| 中段踢 | 1000 | 中段踢 | 1100 | 中段踢 | 1200 | 中段踢 | 1200 |
| | 900 | | 1000 | | 1100 | | 1200 |
| 中段踢 | 1100 | 中段踢 | 1200 | 中段踢 | 1300 | 中段踢 | 1300 |
| | 1000 | | 1100 | | 1200 | | 1300 |
| 中段踢 | 1200 | 中段踢 | 1300 | 中段踢 | 1400 | 中段踢 | 1400 |
| | 1100 | | 1200 | | 1300 | | 1400 |
| 中段踢 | 1300 | 中段踢 | 1400 | 中段踢 | 1500 | 中段踢 | 1500 |
| | 1200 | | 1300 | | 1400 | | 1500 |
| 中段踢 | 1400 | 中段踢 | 1500 | 中段踢 | 1600 | 中段踢 | 1600 |
| | 1300 | | 1400 | | 1500 | | 1600 |
| 中段踢 | 1500 | 中段踢 | 1600 | 中段踢 | 1700 | 中段踢 | 1700 |
| | 1400 | | 1500 | | 1600 | | 1700 |
| 中段踢 | 1600 | 中段踢 | 1700 | 中段踢 | 1800 | 中段踢 | 1800 |
| | 1500 | | 1600 | | 1700 | | 1800 |
| 中段踢 | 1700 | 中段踢 | 1800 | 中段踢 | 1900 | 中段踢 | 1900 |
| | 1600 | | 1700 | | 1800 | | 1900 |
| 中段踢 | 1800 | 中段踢 | 1900 | 中段踢 | 2000 | 中段踢 | 2000 |
| | 1700 | | 1800 | | 1900 | | 2000 |
| 中段踢 | 1900 | 中段踢 | 2000 | 中段踢 | 2100 | 中段踢 | 2100 |
| | 1800 | | 1900 | | 2000 | | 2100 |
| 中段踢 | 2000 | 中段踢 | 2100 | 中段踢 | 2200 | 中段踢 | 2200 |
| | 1900 | | 2000 | | 2100 | | 2200 |
| 中段踢 | 2100 | 中段踢 | 2200 | 中段踢 | 2300 | 中段踢 | 2300 |
| | 2000 | | 2100 | | 2200 | | 2300 |
| 中段踢 | 2200 | 中段踢 | 2300 | 中段踢 | 2400 | 中段踢 | 2400 |
| | 2100 | | 2200 | | 2300 | | 2400 |
| 中段踢 | 2300 | 中段踢 | 2400 | 中段踢 | 2500 | 中段踢 | 2500 |
| | 2200 | | 2300 | | 2400 | | 2500 |
| 中段踢 | 2400 | 中段踢 | 2500 | 中段踢 | 2600 | 中段踢 | 2600 |
| | 2300 | | 2400 | | 2500 | | 2600 |
| 中段踢 | 2500 | 中段踢 | 2600 | 中段踢 | 2700 | 中段踢 | 2700 |
| | 2400 | | 2500 | | 2600 | | 2700 |
| 中段踢 | 2600 | 中段踢 | 2700 | 中段踢 | 2800 | 中段踢 | 2800 |
| | 2500 | | 2600 | | 2700 | | 2800 |
| 中段踢 | 2700 | 中段踢 | 2800 | 中段踢 | 2900 | 中段踢 | 2900 |
| | 2600 | | 2700 | | 2800 | | 2900 |
| 中段踢 | 2800 | 中段踢 | 2900 | 中段踢 | 3000 | 中段踢 | 3000 |
| | 2700 | | 2800 | | 2900 | | 3000 |
| 中段踢 | 2900 | 中段踢 | 3000 | 中段踢 | 3100 | 中段踢 | 3100 |
| | 2800 | | 2900 | | 3000 | | 3100 |
| 中段踢 | 3000 | 中段踢 | 3100 | 中段踢 | 3200 | 中段踢 | 3200 |
| | 2900 | | 3000 | | 3100 | | 3200 |
| 中段踢 | 3100 | 中段踢 | 3200 | 中段踢 | 3300 | 中段踢 | 3300 |
| | 3000 | | 3100 | | 3200 | | 3300 |
| 中段踢 | 3200 | 中段踢 | 3300 | 中段踢 | 3400 | 中段踢 | 3400 |
| | 3100 | | 3200 | | 3300 | | 3400 |
| 中段踢 | 3300 | 中段踢 | 3400 | 中段踢 | 3500 | 中段踢 | 3500 |
| | 3200 | | 3300 | | 3400 | | 3500 |
| 中段踢 | 3400 | 中段踢 | 3500 | 中段踢 | 3600 | 中段踢 | 3600 |
| | 3300 | | 3400 | | 3500 | | 3600 |
| 中段踢 | 3500 | 中段踢 | 3600 | 中段踢 | 3700 | 中段踢 | 3700 |
| | 3400 | | 3500 | | 3600 | | 3700 |
| 中段踢 | 3600 | 中段踢 | 3700 | 中段踢 | 3800 | 中段踢 | 3800 |
| | 3500 | | 3600 | | 3700 | | 3800 |
| 中段踢 | 3700 | 中段踢 | 3800 | 中段踢 | 3900 | 中段踢 | 3900 |
| | 3600 | | 3700 | | 3800 | | 3900 |
| 中段踢 | 3800 | 中段踢 | 3900 | 中段踢 | 4000 | 中段踢 | 4000 |
| | 3700 | | 3800 | | 3900 | | 4000 |
| 中段踢 | 3900 | 中段踢 | 4000 | 中段踢 | 4100 | 中段踢 | 4100 |
| | 3800 | | 3900 | | 4000 | | 4100 |
| 中段踢 | 4000 | 中段踢 | 4100 | 中段踢 | 4200 | 中段踢 | 4200 |
| | 3900 | | 4000 | | 4100 | | 4200 |
| 中段踢 | 4100 | 中段踢 | 4200 | 中段踢 | 4300 | 中段踢 | 4300 |
| | 4000 | | 4100 | | 4200 | | 4300 |
| 中段踢 | 4200 | 中段踢 | 4300 | 中段踢 | 4400 | 中段踢 | 4400 |
| | 4100 | | 4200 | | 4300 | | 4400 |
| 中段踢 | 4300 | 中段踢 | 4400 | 中段踢 | 4500 | 中段踢 | 4500 |
| | 4200 | | 4300 | | 4400 | | 4500 |
| 中段踢 | 4400 | 中段踢 | 4500 | 中段踢 | 4600 | 中段踢 | 4600 |
| | 4300 | | 4400 | | 4500 | | 4600 |
| 中段踢 | 4500 | 中段踢 | 4600 | 中段踢 | 4700 | 中段踢 | 4700 |
| | 4400 | | 4500 | | 4600 | | 4700 |
| 中段踢 | 4600 | 中段踢 | 4700 | 中段踢 | 4800 | 中段踢 | 4800 |
| | 4500 | | 4600 | | 4700 | | 4800 |
| 中段踢 | 4700 | 中段踢 | 4800 | 中段踢 | 4900 | 中段踢 | 4900 |
| | 4600 | | 4700 | | 4800 | | 4900 |
| 中段踢 | 4800 | 中段踢 | 4900 | 中段踢 | 5000 | 中段踢 | 5000 |
| | 4700 | | 4800 | | 4900 | | 5000 |
| 中段踢 | 4900 | 中段踢 | 5000 | 中段踢 | 5100 | 中段踢 | 5100 |
| | 4800 | | 4900 | | 5000 | | 5100 |
| 中段踢 | 5000 | 中段踢 | 5100 | 中段踢 | 5200 | 中段踢 | 5200 |
| | 4900 | | 5000 | | 5100 | | 5200 |
| 中段踢 | 5100 | 中段踢 | 5200 | 中段踢 | 5300 | 中段踢 | 5300 |
| | 5000 | | 5100 | | 5200 | | 5300 |
| 中段踢 | 5200 | 中段踢 | 5300 | 中段踢 | 5400 | 中段踢 | 5400 |
| | 5100 | | 5200 | | 5300 | | 5400 |
| 中段踢 | 5300 | 中段踢 | 5400 | 中段踢 | 5500 | 中段踢 | 5500 |
| | 5200 | | 5300 | | 5400 | | 5500 |
| 中段踢 | 5400 | 中段踢 | 5500 | 中段踢 | 5600 | 中段踢 | 5600 |
| | 5300 | | 5400 | | 5500 | | 5600 |
| 中段踢 | 5500 | 中段踢 | 5600 | 中段踢 | 5700 | 中段踢 | 5700 |
| | 5400 | | 5500 | | 5600 | | 5700 |
| 中段踢 | 5600 | 中段踢 | 5700 | 中段踢 | 5800 | 中段踢 | 5800 |
| | 5500 | | 5600 | | 5700 | | 5800 |
| 中段踢 | 5700 | 中段踢 | 5800 | 中段踢 | 5900 | 中段踢 | 5900 |
| | 5600 | | 5700 | | 5800 | | 5900 |
| 中段踢 | 5800 | 中段踢 | 5900 | 中段踢 | 6000 | 中段踢 | 6000 |
| | 5700 | | 5800 | | 5900 | | 6000 |
| 中段踢 | 5900 | 中段踢 | 6000 | 中段踢 | 6100 | 中段踢 | 6100 |
| | 5800 | | 5900 | | 6000 | | 6100 |
| 中段踢 | 6000 | 中段踢 | 6100 | 中段踢 | 6200 | 中段踢 | 6200 |
| | 5900 | | 6000 | | 6100 | | 6200 |
| 中段踢 | 6100 | 中段踢 | 6200 | 中段踢 | 6300 | 中段踢 | 6300 |
| | 6000 | | 6100 | | 6200 | | 6300 |
| 中段踢 | 6200 | 中段踢 | 6300 | 中段踢 | 6400 | 中段踢 | 6400 |
| | 6100 | | 6200 | | 6300 | | 6400 |
| 中段踢 | 6300 | 中段踢 | 6400 | 中段踢 | 6500 | 中段踢 | 6500 |
| | 6200 | | 6300 | | 6400 | | 6500 |
| 中段踢 | 6400 | 中段踢 | 6500 | 中段踢 | 6600 | 中段踢 | 6600 |
| | 6300 | | 6400 | | 6500 | | 6600 |
| 中段踢 | 6500 | 中段踢 | 6600 | 中段踢 | 6700 | 中段踢 | 6700 |
| | 6400 | | 6500 | | 6600 | | 6700 |
| 中段踢 | 6600 | 中段踢 | 6700 | 中段踢 | 6800 | 中段踢 | 6800 |
| | 6500 | | 6600 | | 6700 | | 6800 |
| 中段踢 | 6700 | 中段踢 | 6800 | 中段踢 | 6900 | 中段踢 | 6900 |
| | 6600 | | 6700 | | 6800 | | 6900 |
| 中段踢 | 6800 | 中段踢 | 6900 | 中段踢 | 7000 | 中段踢 | 7000 |
| | 6700 | | 6800 | | 6900 | | 7000 |
| 中段踢 | 6900 | 中段踢 | 7000 | 中段踢 | 7100 | 中段踢 | 7100 |
| | 6800 | | 6900 | | 7000 | | 7100 |
| 中段踢 | 7000 | 中段踢 | 7100 | 中段踢 | 7200 | 中段踢 | 7200 |
| | 6900 | | 7000 | | 7100 | | 7200 |
| 中段踢 | 7100 | 中段踢 | 7200 | 中段踢 | 7300 | 中段踢 | 7300 |
| | 7000 | | 7100 | | 7200 | | 7300 |
| 中段踢 | 7200 | 中段踢 | 7300 | 中段踢 | 7400 | 中段踢 | 7400 |
| | 7100 | < | | | | | |



BRAZIL

BLANKA 布蘭卡 ブランカ

與大自然戰鬥中所習得的各種攻擊術

小時候由於飛機失事而墜落於森林中，在與自然生存搏戰中慢慢地長成一個強壯的野性男。加上，大自然嚴酷的環境也改變了他原本的面貌。而這

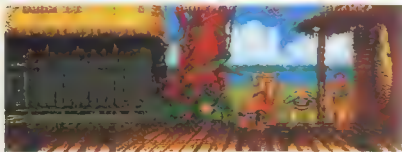
樣的悲劇所換得來的代價，是著超凡的動作和戰鬥力的布蘭卡。為了尋找殘缺記憶中失散多年的雙親，而在不斷的戰鬥中，



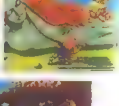
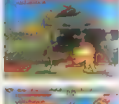
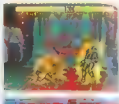
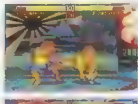
▲布蘭卡利用自然的力量，在森林中發動閃電攻擊。



▲布蘭卡利用自然的力量，在森林中發動閃電攻擊。



▲森林內的閃電是布蘭卡的老手，不敵，大與對地而當最熟悉。



PROFESSIONAL

1966年2月12日出生 身高：192cm 體重：98kg
三圍 B 198cm W 120cm H 172cm 血液型 / B

布蘭卡擁有的技

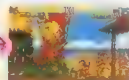
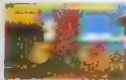
從小在森林中長大的布蘭卡，其攻擊術都是在與自然——巨大的外敵鬥爭中所訓練出來的，確實是為生存所必要的格鬥技術。以敏捷的動作玩弄對

方，一有機會使用全身所化成的武器來連續攻擊。施展快速以致使對方昏迷的三段攻擊是他最拿手的功夫。而且他還是能使用變化豐富的招式，來應付任何狀況的實力者。

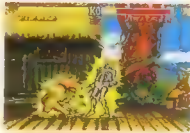


用已彎曲的身體快速的回轉，並用這種速度朝對方攻擊。假若注意距離的話，也可拿來當做對空防禦術使用，當從地面起來時也能同時使用這種

招式出來。所以如果能巧妙運用，便能增加攻擊的威力。不過，若被對方還擊時，便會遭到通常數倍以上的傷害，因此不可連續使用。



像電鯉般，以自己的身體製造出高壓電流，這對方觸電而受傷。也能當做對空防禦術使用，由於是以連續按鈕所產生的攻擊，所以當碰上連射來不及時，就最好不要使用。而且若對方始終保持一定間隔，並施以掃足攻擊時，就會不知所指而受傷，這是其弱點之一。



▲以連續電流造成對方觸電而受傷。



以近距離方式發動連續兩次的膝踢。若第一擊命中，則第二擊亦能正中目標，能給對方相當的傷害。

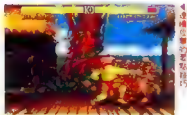


▲雖然能用對空防禦，但單亦會可怕的。

爪攻擊

跳起來用爪攻擊，回轉時又再一次用爪攻擊的功夫。但像雙膝跳躍那樣，能連續擊中的機會較少，不過跳起來能躲避掉足是其最大的優點。

砍



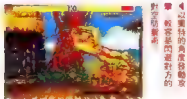
4 連續攻擊的起點技巧

空中防禦

隨着伸屈身體，施展這種重擊對斜前方展開強烈的拳擊攻擊。即使和對方距離大時，亦能到達，而且適時運用就會變成強有力的對空防禦術。是以攻擊、防禦為中心的布蘭卡所必備的功夫。

跳躍

跳起來同時由上方快速地踢向對方。以這獨特的攻擊角度，對合擊攻擊是十分有效。



4 以獨特的角度發動攻擊，對空防禦是閃避對方的對空防禦



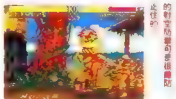
為近距離的手砍狀攻擊。由於招式本身即求速度快，所以若能與對手緊跟結合時，便能連續擊中，假若能和天殘爪等配合使用的話，也許能發動三段攻擊讓對方措手不及而昏迷。若要相合成連續攻擊時，此招乃是一定要運用的其中之一。



4 近距離也能到達

空中防禦

在空中以腳後跟踢，即使對方採用對空防禦術來抵擋也仍無法阻擋，有著相當大的價值。



4 和連續攻擊一樣，對手的對空防禦是閃避而無法阻擋的

咬



咬

朝對方跳過去，用銳利的牙齒咬，咬住的時候連按十字鈕的左右，同時按鈕亦連打，如此會比普通咬的還痛，給對方更大的傷害。適用於與對方距離近時使用。

爪攻擊

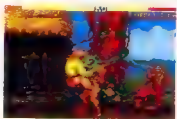


4 對空中敵有有效的招式

咬

手腕從下往上托起至臉部高度的攻擊招，雖是逼使對方離開時所使用的招式，但由於攻擊所能到達的範圍小，所以在地面戰幾乎沒效果，但當對

由近距離類似翻倒下去那般的以面撞向對方，第一次是朝上段攻擊，第二次則朝下段，可同時做出此2種攻擊。當對方站起來防禦時，由於第一次下段攻擊能重創對方，所以趁著對方不注意時使用會更有絕佳的效果。假如第一次能擊中，則第二次也能正中目標。

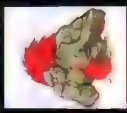


4 以面對方的攻擊去

從跳躍狀態用雙手施展叩擊。把手由上朝下揮去，假若自己的位置高於對方則能發揮絕大的威力。不過即使由對方的下方抓著狀攻擊也屬有效。適用於空中戰、奇擊攻擊、對著地上的對方，再以快速的獸形砍配合亦能連續施展三段攻擊術。

方跳過來時，在和對方有相當距離，施展此招形成對空防禦術，反而會發揮極大的威力。但由於動作大，所以當對方跳進來時，必須要早一點發動攻擊，否則對方就會跳過來。





站著時的跳躍力相當強勁。這對拳
鬥、重體格的布蘭卡而言可以輕易化
解。而這是他最弱的點，則可運用
野人舞來反擊，但這樣靠近的話
此2招就無法施展出來對戰圖解
，所以最近時不常使用。

布蘭卡的大招絲毫未變，不過在小招上就有3處變
更。首先直立遠距離的中踢(獸形高踢)改成了弱踢同弱
招的獸形踢。第2個是原先蹲下中拳的龍爪改成同弱
拳時的貓爪姿勢。最後一個是垂直跳躍強拳的衝撞擊
替換成中拳、弱拳的落拳擊。雖然各招有著同樣的姿
勢不過威力可仍是有所區別的。

| 弱踢 | 中踢 | 強踢 | 弱拳 | 中拳 | 強拳 |
|-----|-----------------|------|-----|-----|---------------|
| 龍形踢 | 雙龍跳踢 | 野蠻回踢 | 獸形踢 | 獸形踢 | 迴旋爪 |
| 300 | 500 (400) + 400 | 500 | 300 | 400 | 100 500 + 500 |
| | | | | | |
| 獸形踢 | 獸形踢 | 野蠻仰踢 | 重擊 | 野人爪 | 回轉鉤 |
| 200 | 400 | 500 | 200 | 400 | 500 |
| | | | | | |
| | | | | | |

| 龍形踢 | 野蠻跳踢 | 殘形踢 | 野蠻回踢 | 龍爪 | 龍爪 |
|------|------|-----|------|-----|-----|
| 200 | 400 | 400 | 500 | 300 | 500 |
| | | | | | |
| 野蠻跳踢 | 野蠻跳踢 | 殘形踢 | 殘形踢 | 落拳擊 | 落拳擊 |
| 300 | 400 | 500 | 400 | 200 | 500 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 野蠻跳踢 | 野蠻跳踢 | 殘形踢 | 殘形踢 | 落拳擊 | 天殘爪 |
| 200 | 400 | 500 | 400 | 400 | 400 |
| | | | | | |
| | | | | | |



U.S.S.R

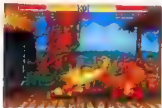
ZANGIEF 桑吉爾夫 ザンギエフ**投技、扣技的專家**

想要用摔角進行國際親善，為了讓全世界了解改革，持續格鬥的摔角家。有鋼鐵般的身體，從小就學習摔角。

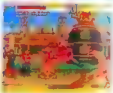
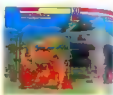
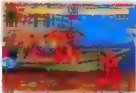
加上打樁式的環抱技及鐵頭功等那些美國學得來的招式，更確立獨自的摔角法。是投技、扣技的專家。



▲擁有鋼鐵般的體格，及獨特的摔角風格，有著豐富投技的技。



▲從場邊中快速衝出，一擊即退，而且從場邊中也能快速衝出。



▲用金屬網圍住的摔角場外，就是桑吉爾夫的舞台。由於前方有金屬網的設置，有時反而會卡住發招時機。

PROFILE

1956年6月1日出生 身高：211cm 體重：115kg

三圍：B163cm W128cm H150cm 血液型：A

桑吉爾夫擁有的技

因具有9種之多的投技、扣技，所以在貼身戰時會發揮出可怕的威力。但是受制於步調慢，而且跳躍力也低，所以在切入對方懷中之前，可是會



身體回轉，並揮舞左右伸出的手臂。但一旦對方蹲下，不但不能打擊對方，反而腳被攻擊的話，就會受不了，是一不可靠的招式，但幸好回轉中能躲避波動拳或琉璃火等。



雖操作困難，威力却是絕大。對非常過的距離也有效，格鬥開始時，馬上瞬間踏出一步，趕快輸入指令的話，在當場對手就好像被吸入般般。



因為是強力的大拳擊，故在地面格鬥時，幾乎無法擊中對方。但是對空防禦時，就會發揮絕大效果。要考慮此招的大動作，儘早發出此技的前奏時機。

相當艱苦的。

打擊技的變化也蠻豐富，但卻都是大動作的招式，比起其他的格鬥家更易產生破綻。怎樣跳進對方的懷中，使出拿手的投技，是其最大的關鍵。



▲跳進對手懷中，使用投技。

捕捉住，接著將對方扣摔向地面。問題是怎樣快速按十字鍵，若失敗就會跳躍，反而變成一大破綻。不斷地練習，直至完全運用自如。



▲是針對空防的投技使用。

跳躍踢

以宛若倒下的姿勢發動兩段攻擊的踢。適時使用的話，能變成對空防禦技，但失敗的話危險更大。對方在地



腳跟擊掌

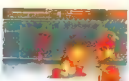
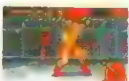
躍跳進去時，馬上用強烈的臂擊撞打，牽制對方。落地後又即刻使出螺旋環抱技的話，差不多就可確實擊破對方了。但對方已距離適當接近的話，可在跳躍過對方所發出的波動拳或琉璃火的瞬間時，發出臂擊來攻擊對方這也是可能的。

倒抱頭撞

本來是用來攻擊頭上的對方的招式，不過也能拿來對側方攻擊，雖然不太有用，但對巴洛夫的巴塞隆納飛翔攻擊招有效。

倒抱頭撞

抓住對方，馬上利用腕力，把對方摔在地面的豪爽技。雖破壞力不錯，



面時使用此招的話，第一擊擊中的話，第二擊有時也可擊中，接下若能馬上使用追加擊的話，就能使對方昏迷了。



▲擊中後，對方使用「琉璃火」



▲不知是「螺旋環抱」或是「臂擊」的動作

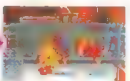
但是因為和對方的距離會拉大，是其缺點。對桑吉爾夫而言，一旦縮短距離之後又擴大，與自殺無異。

倒抱頭撞

抓住對方，用全身重量落下的狀態，把對方的頭打樁似叩摔至地上，不但有和倒抱頭撞同等程度的威力，招式生效後，距離亦不太容易拉開，是為其優點。要使用倒抱頭撞，不如使用此技

倒抱頭撞

舉起抓著的對方，直接對著地面按下。此招生效後，所產生的距離是介於倒抱頭撞與倒抱頭撞性之間，故仍能勉強挽回脫身的程度。這破壞力也



倒抱頭撞

依照摔角規則，這是完全違規的招式，但是處在這種街頭生存戰是例外的。和對方的距離稍遠時，所使出的這技法，比起倒抱頭撞性更容易擊敗對方。

中撲擊



▲落地後在「琉璃火」攻擊時，也可使用此招



▲和「琉璃火」同時使用，可造成連續技

和兩者大約相等，蹲的狀態時，若對方接近，也可使用之。而且，失敗因而變成打擊技的可能性小，亦是其大優點。



▲造成對方連續技時，可造成「琉璃火」以外的連續技

跳躍起，利用巨大的身軀為武器，橫向對方，此招生效落地後，再馬上用掃足連續攻擊的話，就能確實給予致命傷了。當然接下也能再使用螺旋環抱技，使出最強的三段式攻擊。

桑吉爾夫

石破天驚的狂象風暴

殺手刀般及破壞力強悍的攻擊系
相當地速，針對高麗半、雷、普拉
可以靠近他利用殺手刀攻擊對方，而
若想貼近對方就寫他減少步速造成
用跳躍起大躍象風暴，這招相當威
脅的他尤其重要



桑吉爾夫在 8 住主角當中大招是最多的，而在過任
版變動比例並不算多，大招中僅只刪掉一招後從壓制
招(動方向鎖靠近時押中鍵鈕)改以倒抱頭摔同招。

另外直立中拳擊的逼近 2 招都改成和直立過距離弱
拳的直擊同樣姿勢，嚴格說來只是發拳的左右手之分
故並不會明顯的感到的出來。

| 中踢 | | | 弱拳 | | | 中學 | | | 強拳 | | |
|---------|-----|---------|---------|-----|-----|---------|-----|---------|---------|-----|-----|
| 踢鉤踢 | 踹踢 | 踢膝踢 | 踢門砍 | 直擊 | 爆裂拳 | 踢鉤踢 | 踹踢 | 踢膝踢 | 踢門砍 | 直擊 | 爆裂拳 |
| 200 | 400 | 500 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 400 | 500 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | | | | |
| 低踢 | 中長踢 | 踢膝 | 直擊 | 直擊 | 爆裂拳 | 低踢 | 中長踢 | 踢膝 | 直擊 | 直擊 | 爆裂拳 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | | | | |
| 直立(敵近時) | | | 直立(敵遠時) | | | 直立(敵近時) | | | 直立(敵遠時) | | |
| | | | | | | | | | | | |

| 膝下時 | | | 至通跳躍 | | | 斜向跳躍 | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 普薩克踢 | 普薩克踢 | 普薩克踢 | 普薩克踢 | 普薩克踢 | 普薩克踢 | 普薩克踢 | 普薩克踢 | 普薩克踢 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 壁踢 | 壁踢 | 壁踢 | 壁踢 | 壁踢 | 壁踢 | 壁踢 | 壁踢 | 壁踢 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 | 雙跳膝擊 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |
| 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 | 跳躍腳門砍 |
| 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 | 200 | 300 | 400 |
| | | | | | | | | |



U.S.A

GUILE 凱爾

為了要替戰友報仇而戰鬥的軍人

為了要替被貝卡殺害的戰友納許報仇，與妻女不告而別，而踏向為尋找貝卡的戰鬥之旅。雖然為了戰友而戰，懷抱著重情義的凱爾，他的戰鬥卻

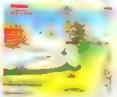
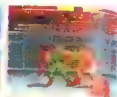
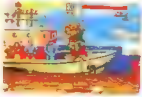
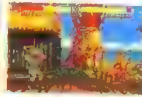
好像是機器般正確而且冷靜。可說是絲毫未存一絲感情，變成完全的戰鬥機器而擊向敵人。



▲擊倒對手 針對友方 破壞敵人的建築物



▲實用的招數變化 若能用空投招 近乎無敵



▲1. 凱爾守著妻女為妻 凱爾的戰鬥 最後的F 凱爾是國家的象徵



1960年12月23日出生 身高 182cm 體重 86kg
三圍 B125cm W83cm H89cm 血液型 O

凱爾擁有的技

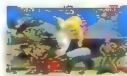
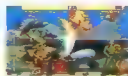
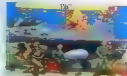
擁有極豐富的招式，特別是踢技充實，在全格闘家中也是最高，會發揮獨特的攻擊變化。而且投技也十分拿手，在地上的投技有兩種，在空中的



割破空氣來襲向對方的真空刀。依照拳擊鈕的強弱，能發射出速度不同的音波。這就和波動拳一樣，若能連續兩次擊中的話，就幾乎確實能使得對手昏迷。第二次攻擊是接續第一次



是和昇龍拳有同等威力的最高對空防禦技。發招的有效範圍大，若踢足能到達的話，對著在地面的敵人也有效。把十字鈕和對方以相反方向的斜下輸入的話，就可和迴旋斬同時，也



投技和扣技，各有一種，而且也能使用迴旋斬或筋斗踢的強力必殺技。唯一的弱點是，不管何種必殺技，要間隔一定時間才能使用的「儲存」系的招式

攻擊過了不久，此時用通常的打擊，也可使對方昏迷。而且和波動拳的不同處在於，發射了迴旋斬以後，凱爾馬上可以行動，所以發動迴旋斬以後，能縮短和對方的距離，這一點就是凱爾的基本戰法。

可選用筋斗踢出來，同時十字鈕對著下方按下的話，那麼落地的同時又能再使出筋斗踢，也能再形成連續攻擊，另外再和平常的打擊組合的話，也能做出有強烈破壞力的三段攻擊。

三向旋轉

跳起，馬上扭轉身體，從反向的狀態展開踢，因為是對上段的攻擊，對方同時用掃足等或是發動蹲著攻擊時，這種踢會完全擊中。



後旋倒立



▲後旋倒立，在空中旋轉。

旋轉背

身體儘量扭轉，同時手一直線伸展，拳擊對方的臉。從相當遠的距離也可擊中對方，所以用於奇襲攻擊時，或趁對方要發動招式時，攻擊之，就能有趣的擊中。當對方正欲使出波動拳或龍炎火的招式時，是最易擊中的時機。

腳朝後方彈起般，展開的踢，可當做強威力的踢，在全格關家中，是最快速使用的招式，因為發招快，可發揮出絕大的近距離的對空防禦威力。是戰鬥不可或缺的基本技之一。



▲後旋倒立，在空中旋轉。

掃腿

輪流使用左右腳的連續掃足，第一次攻擊後，再對著這距離發射第二次的攻擊。不過當第一次擊中對方就會當場跌倒，所以第二次的攻擊就不會

擊中。而且此招本身速度慢，對方躲避第一次以後，可能會馬上反擊，所以在地面戰不太能使用，若要使用，要趁著對方跳躍後落地時，想讓對方跌倒或在地面戰的奇襲攻擊。



摔

用一隻手把對方拉來，直接用背負投那種姿勢摔，是個相當容易使用的招式。這在要摔開對方的時候，特別會發揮大效果。摔後，因為距離會增加，所以摔之後要馬上儲存迴旋斬。這樣對方要起來時，馬上就可用迴旋斬攻擊，防止對方的反擊。而且，在此期間內前進，縮短距離的話，就萬全了。



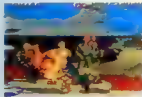
▲摔，用一隻手把對方拉來，直接用背負投那種姿勢摔。



▲摔，用一隻手把對方拉來，直接用背負投那種姿勢摔。

胸背摔

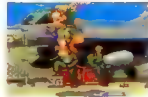
比前面的過肩摔要更近的距離才能使用的投技。入招後，因其拉開的距離小，所以要依情況使用。



▲胸背摔，在空中旋轉。

摔

在空中抓住對方的身體，再將其摔在地上。雖比華麗的空中投之有效距離小，但是對其他的格鬥家而言，仍是有充分的效果。

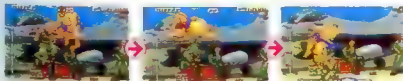


▲摔，在空中旋轉。

肩摔

是空中摔法的變形，把在空中抓住的對方，直接放在肩膀上，完全給對方施予落下時的衝擊，雖然此招的有

效距離窄，但是能給對方相當大的傷害。所以有機會的話，要多多使用，擊中後，距離不太會拉開，是個優點。



[illegible]

是所有8位主角中被震動最多的人，這不會是美日貿易摩擦所導致的後遺症吧！

押中露紐）至於小招則變動有5處之多。首先直立近距離中拳的鈎拳變成直拳，踢下踢拳的變動變成和拳相同，而重直踢踢的各拳都變成和病向跳變成相等的招式。大轆本跳踢的動作一樣只是出拳的強弱之分，故乾脆將其統一的想法吧！

[illegible]

之分，故乾脆將其統一的想法吧！

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-------|-------|
| 碎踢 | 劈踢 | 側旋倒踢 | 刺拳 | 直拳 | 強拳 |
| 400 | 400 | 506 | 470 | | |
| | | | | | |
| 碎踢 | 回旋踢 | 高回旋踢 | 直拳 | 龍捲上勾拳 | 回轉關節拳 |
| 100 | 512 | 540 | | | |
| | | | | | |
| 碎踢 | 回旋踢 | 高回旋踢 | 刺拳 | 直拳 | 強拳 |
| 100 | 512 | 540 | | | |
| | | | | | |

| 跳躍 | 滑翔 | 龍捲風 | 圓刺拳 | 圓利斧 | 螺旋槳 |
|-----------------|----------------|---------------------------|----------------|----------------|---------------------------|
| 100° | 95° | 60° | | | |
| 高跳踢 80° | 高跳踢 40° | 跳側踢 50° CAPT "SIZ" | 跳手刀 30° | 跳手刀 | 跳側踢 50° CAPT "SIZ" |
| 跳膝踢 100° | 跳膝踢 30° | 跳側踢 50° | 跳手刀 70° | 跳手刀 50° | 跳側踢 50° CAPT "SIZ" |
| | | | | | 斜向跳躍 |



INDIA

DHALSIM 塔爾錫 ダルシム

以瑜珈術制敵的孤高戰士

在 8 個格鬥家中，最具特色的便是使用瑜珈秘術戰鬥的塔爾錫。基於戰士的榮譽感與為保護幼兒的使命感所趨，使他在任何困境中都能支撐下去

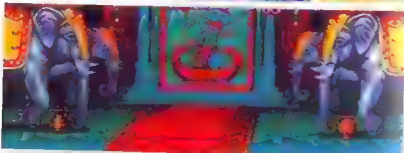
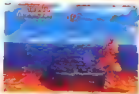
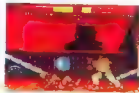
。獨特的功夫在施展以前是相當艱難的，但他的實力卻被公認為是唯一能與已變成戰鬥機器的凱爾打成平手的格鬥家。



▲ 罕見地利用瑜珈術戰鬥的，則在 10 個中
其種族為印度人。



▲ 以「瑜珈術」為主題，且擅長使用，但這種
獨特的戰鬥風格，在格鬥中。



▲ 鎮在街上的人，卻會受到他的攻擊。這一切，多虧他的瑜珈術。

PROFILE

195 年 11 月 22 日出生 身高 / 176cm 體重 / 48kg (變化可能)
三圍 / B107cm W46cm H65cm 血液型 / O

塔爾錫擁有的技

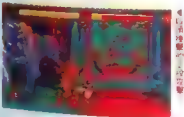
動作和跳躍略嫌緩慢，是塔爾錫的缺點之一，如何加強瑜珈的招式來彌補這個缺點即是重點之一。手脚可自



是波動拳、迴旋斬具有相同性質的功夫。由口中噴出的火會朝對方飛去。若連續擊中則易讓對方昏迷，這與波動拳效果一樣。更動拳擊的強弱，會改變火的溫度。



就正如其名，連續兩次用頭叩擊的功夫。第一次出擊成功，則第二次亦會命中。假若能巧妙應用亦可當對空防禦術使用。



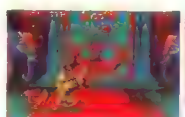
由自在的伸展，從遠距離攻擊對方的尋常打擊和由更長距離的施展瑜珈火來轉擊對方。巧妙的組合戰法後，就能使對方無法反擊，甚至不能接近。



瑜珈火焰也是從口中噴出火的功夫，但不似瑜珈之火，火噴出後會在自己眼前凝成火團，對方若是以為瑜珈之火而跳過去的話，則就會被等待的火包圍。



由遠距離朝對方滑過去，攻擊對方腳部。滑過去的過程中有能閃避波動拳及迴旋斬這優點。

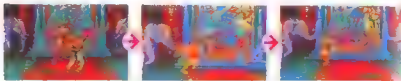


▲ 能利用波動拳等的攻擊。

長腿高踢

脚朝斜上方伸展開，以迎擊逼近來的對方，當對方跳過來時亦可作為對空防禦招使用。若在對方發動迴旋斬

或波動拳時，立即狙擊也會有不錯的效果。當用瑜珈牽制對方，而令對方撲過來時，便可用此招式反擊回去。



跳躍長手斜擊

跳躍長手斜擊

跳躍中朝向斜下方發動伸展拳擊。當用長腿高踢的對空防禦來不及時，使用這個招式亦能發揮作用。對方撲

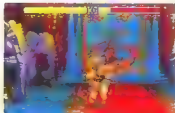
過來時，便用跳躍法繞到後面，在空中用拳擊來逼退對方。但有時，跳躍長腿高踢反而比這種攻擊還更具效果。



合掌踢

合掌踢

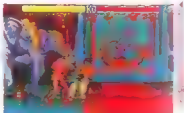
對方在絕妙的時機跳過來時，這個招式就可拿來當做對空防禦技使用。要點是在對方的攻擊範圍中，讓對方接近時才迎擊。



手刀劈

手刀劈

用合掌踢也來不及時，就可使用此對空防禦招。雖然這種攻擊威力低，但能迴避對手跳到懷裏的危險性是使用此招的最大優點。



旋轉摔

旋轉摔

是次於桑吉爾夫的螺旋環抱摔在廣泛的距離中會生效的摔摔技。因為和對方距離稍遠時也能勉強摔對方，所以在肉搏戰時使用，效果絕佳。儘量擴大和對方的距離，一抓住後朝向寬廣的方向摔去吧！當然了，在摔摔後也易產生反彈回來，若能和連續攻擊組合使用時，就效果更大了。



在肉搏戰時使用，效果絕佳。



在肉搏戰時使用，效果絕佳。

十字扣殺

十字扣殺

把對方抓過來，對頸部施以重擊。抓住對方期間，一直按十字鈕的左右連按便能給予對方更多致命的打擊。



在肉搏戰時使用，效果絕佳。

迴旋踢

迴旋踢

在跳躍到頂點時，驟然改變方向，回轉身體，朝對方發動迴旋旋式踢。比起攻擊對方的頭部，不如狙擊對手的腳部還來得較為正統。



在肉搏戰時使用，效果絕佳。

定頭

定頭

是將螺旋踢應用於頭撞的招式。雖然能比螺旋踢更寬的角度突撞過去而飛到較遠的地方，但相對的對手做對空防禦招時，則容易被擊墜。比起對地上的對方使用，在空中戰對方接近時使用，效果反而較大。總而言之，若連續使用之則變成危險的招式了。



在肉搏戰時使用，效果絕佳。

神話的塔爾爾



可以使用拳擊動作使對方無法再施以中距離將其打下來。這招威力非常相當高，而由於手速近時，可使用連續踢動作使對手刀等封鎖，不過基本上上策則近身最煩亂的時，最好將此技與



特殊手法攻擊的瑜伽大師，開發者可能對其情有獨鍾吧！完全忠於於大型電動版，招式一項都沒有刪除或替代，不過唯一遺憾則是手劍的伸長長度縮小了一號，無形中增加了困難度，也許會比業務用的難使些。

| 神羅 | | 中繼 | | 預備 | | 中繼 | | 強擊 | |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 踢 | 合擊踢 | 跳膝踢 | 手刀砍 | 手刀砍 | 手刀砍 | 手刀砍 | 手刀砍 | 2連跳頭撞 | 2連跳頭撞 |
| 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 長腿高踢 | 長腿高踢 | 長腿高踢 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 雙長手拳 | 雙長手拳 |
| 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) | 直立(最近時) |

| 神羅 | | 中繼 | | 預備 | | 中繼 | | 強擊 | |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 踢 | 合擊踢 | 跳膝踢 | 手刀砍 | 手刀砍 | 手刀砍 | 手刀砍 | 手刀砍 | 2連跳頭撞 | 2連跳頭撞 |
| 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 長腿高踢 | 長腿高踢 | 長腿高踢 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 手刀水平砍 | 雙長手拳 | 雙長手拳 |
| 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) | 蹲下(最近時) |



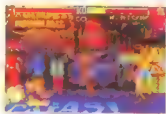
U.S.A

BISON 拜森 バyson

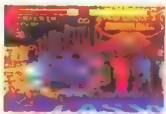
漂亮且華麗的攻擊

拜森原只是個普通的拳擊手，卻因為太過強悍而苦無挑戰者，終致消失在拳擊界。可以說是個不幸的拳擊手，在面臨失業之際的他，一直在貧民

區過著窮困的生活。為了想脫離如此困頓的生活環境，終於成了支配著拉斯維加斯賭場之拳擊界的人。



▲ 拜森在拳擊台上的精彩表現，展現了他強大的攻擊力。



▲ 拜森在拳擊台上的精彩表現，展現了他強大的攻擊力。



▲ 拜森在拳擊台上的精彩表現，展現了他強大的攻擊力。



▲ 拜森在拳擊台上的精彩表現，展現了他強大的攻擊力。



▲ 拜森在拳擊台上的精彩表現，展現了他強大的攻擊力。



▲ 拜森在拳擊台上的精彩表現，展現了他強大的攻擊力。



▲ 拜森在拳擊台上的精彩表現，展現了他強大的攻擊力。

PROFILE

1968年9月4日出生 身高/198cm 體重/102kg
三圍/ B120cm W89cm H100cm 血液型/ A

拜森擁有的技

雖然淪落在非法的世界裏，卻沒有忘記他曾經身為拳擊選手的榮譽。於是，不管身處於任何困境，也只會使用兩個拳頭來格鬥。他以刺拳和直擊

也就是猛然的接近，瞬間縮短距離，給對方像槍那般的伸展性的直擊，因為它是種必殺技，即使作了防禦，也會稍微受傷。到了攻擊結束的時候，就認為可暫鬆了一口氣的話，但是，問題卻常常從這裏接腫而來。

是一種和猛直擊差不多相同的技術。這種技法有時會進入猛拳場合。當猛拳開始後，就會像E·本田的百裂強手或春雄的百裂強那樣，體力很快的就會被消耗掉。

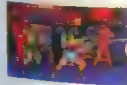
旋轉拳擊

將身體盡量反轉180度。當回轉過來之際，立即發動強而有力，且具破壞力的拳擊。若這擊中，它的威力是相當大的。但是，由於旋轉身體的時

的基本技為組合，視對方情形而定，認為有機可趁就連續發動強烈的必殺拳擊，一口氣地作攻擊。當拜森失去理智而連續使用必殺拳擊之際，不要隨意反擊，最好等待他的攻擊停止時再作還擊。



間若過長，將使自己成昏迷狀態。雖然如此，也能够恢復清醒，以便作反擊或防禦。當拜森突然轉身過來的时候，一定要立即蹲下來。



SPAIN

BALROG 巴洛夫バルログ

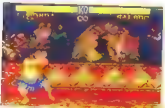
由於過強而不能獲致良好評價之不幸男人

他喜歡美麗的東西，也喜歡自己本身。並且憎恨一切醜陋的東西。可以說是個徹底的自我陶醉的人。因為會使用日本的忍術，所以他的動作華麗

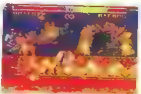
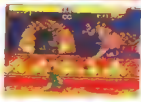
，人們叫他作「假面具的貴公子」。他的性格冷酷並且冷靜，被貝卡認為是他得力的左右手。在四天王中，他的實力最為雄厚。



▲飛踢動作華麗動感，是身、是腿、是目、是心。



▲「飛踢」動作華麗動感，是身、是腿、是目、是心。



▲巴洛夫的飛踢動作華麗動感，是身、是腿、是目、是心。

PROFILE

1967年1月27日出生 身高 186cm 體重 72kg
三圍 B121cm W73cm H83cm 血液型 O

貝洛夫擁有的技

鐮力的使用俊敏的動作，作華麗的組合技，是他所拿手的。在剛開始的時候，可能不太容易能掌握到他的動感。從遠距離的那方，一瞬間內跳過

來發動一擊，在接近的剎那間，投技會馬上爆炸開來。因為他頗具有跳躍力，所以空中戰也是他拿手中的拿手技法。是個相當不容易出現弱點的麻煩對象

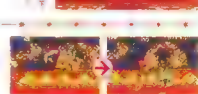
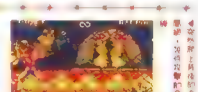
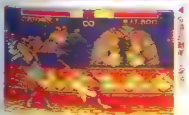
飛踢動作華麗

突然跳上背後的金屬網上，過了一會，就會朝向你跳過來，並且用裝備在手上的爪從頭上來襲擊。有時候也會把手左右拉開，作以身體撞擊般的攻擊。然而，不管他使用何種招式，你一樣會遭遇到傷害。如果具有強力之對空防禦的格鬥家，就能簡單地予以反擊。如果不是的話，還是以逃亡為最佳上策

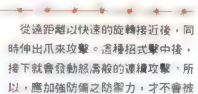
飛踢動作華麗

本來是忍術中所謂「飯綱落」的技術，和巴塞隆納飛翔攻擊術一樣，在瞬間跳進去，並馬上抓住你的身體而摔在地面

飛踢動作華麗



▲巴洛夫的飛踢動作華麗動感，是身、是腿、是目、是心。



從遠距離以快速的旋轉接近後，同時伸出爪來攻擊。這種招式擊中後，接下來就會發動怒濤般的連續攻擊，所以，應加強防禦之防禦力，才不會被擊中。也有利用此招來當作偽裝，然後使用投技的情形。因此，必須要能够隨機應變地加以對應。



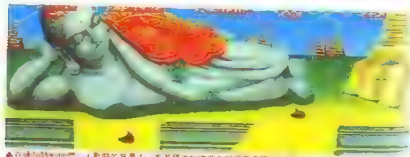
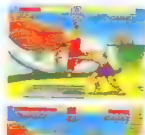
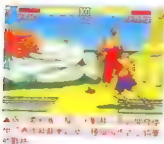
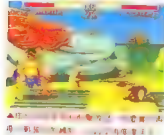
THAILAND

SAGAT 薩加特 サガット

以前被龍擊敗的帝王，再度出現

原本位居格鬥王之位的薩加特，因為在與龍和肯戰鬥失敗後，被貝卡奪去了王位，所以現在成為貝卡的左右手。不過即使他現在屈居於人下，心

還是念念不忘著要履行和肯、龍二人再次競技的諾言，因此就為了這個緣故，薩加特再度復活了。



▲在薩加特的虎式拳風中，有各種強力的攻擊和防禦的招數。

1955年7月2日出生 身高/226cm 體重/78kg
三圍/B130cm W86cm H95cm 血液型/B

PROFILE

薩加特擁有的技

由於還維持著帝王的自尊心，所以在使用的招式上，從不施展小型的技法，而改以破壞力很大的技巧來迎敵。所以在防禦上需要特別小心，千萬

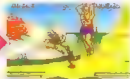
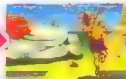
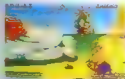
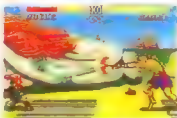
虎式拳風

雖然是一種在性質上與波動拳相同的拳法，不過又兼具了能上下攻擊的優點。通常上的虎式拳風，只要運用蹲下的策略就可以防禦成功，但是對桑吉爾夫、達摩錦這2者而言，蹲下這種戰術就無法奏效只能用防禦了。這一點要特別注意。

虎式上鉤拳

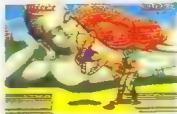
以從前對戰目睹的昇龍拳為基礎，再開發出另一種也可叫做為泰式上鉤拳的拳術。這種拳的威力不但比昇龍拳要來得大，而且經常會趁著你不小

心時候突然出擊。另外，此種拳術和昇龍拳有一個很大的差異，就在於入招時沒有無敵的時間，所以有可能雙方變成兩敗俱傷的狀態。



昇龍拳

是一種只要輕輕一躍，就可以用膝發動強力攻擊的方式。由於此招的打點低，而我方的反應若稍微遲緩時，那瞬間就會遭到很凌厲一擊。所以在面對這種困難的空中戰術時，直接的防禦是為最佳方法。





THAILAND

VEGA 貝卡バガ

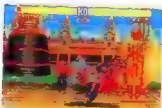
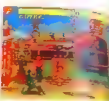
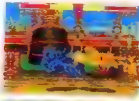
支配著黑暗世界的帝王

加藤 日士 兩個人，是一個位階四天王之首，是屬於邪惡組織「影子」集團的首領人物，曾經有「超強格鬥王」的名號冠在他身上。不過，因為他實在太強了，所以任何人都不能了解他的真面目。在許多以格鬥為主題的人當中，雖然在當初都有不同的

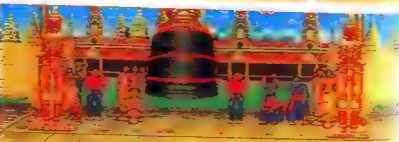
理由才加入，但是他們最後的目標都集中在他身上。這個身穿高領黑斗篷，又喜歡施展帶有邪惡色彩的招式的男人，在格鬥界上有其特殊之處。對於他的接招更是拿手呢！所以是個很值得研究的人物。



▲「黑暗」招式的發動，敵人會被吸入黑暗。



▲「黑暗」招式的發動，敵人會被吸入黑暗。



▲「黑暗」招式的發動，敵人會被吸入黑暗。

PROFILE

生年不詳・4月17日 身高 182cm 體重 / 80kg
三圍 B129cm W85cm H91cm 血液型 / A

貝加擁有的技

羅格薩加特、拜森、巴洛夫等人都願意臣服，原來他所使用的各種招式都是不失為「超強格鬥王」名號的厲害技巧。而且他當然有許多輕巧敏捷的動作可以施展出來；卻不很依賴它，因為他慣常用此招緩慢

重擊

原以為是退後來擱開空間，結果一回轉竟以怒濤似的2段式攻擊過來。通常在第一次攻擊中如果被擊中的話



神速反擊法

是一種瞬間蹲下來，讓全身充滿青白色氣息的狀態下，再呈一直線飛越過去的攻擊方法。一旦不小心被他碰到的話，就會有很大的傷害。不過如果能過時的予以反擊，而且連確命中的話，那麼他所承受的傷害會比你還多出好幾倍。



▲「神速反擊」招式的發動，敵人會被吸入黑暗。

重頭

運用好像在空中飛翔一般的移動方法，然後再往你頭上重重壓下，接著會連續施展出一些令你不敢置信的厲害招法。所以如果在第一發的反擊失敗的話，就最好趕緊防禦吧！



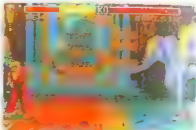
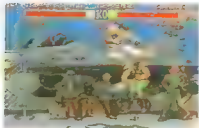
▲「重頭」招式的發動，敵人會被吸入黑暗。

準備篇

8位主角的魅力和應戰的心理準備



首先本書 快打旋風II代 攻略指南手冊，是以8位角色當中的龍或肯為主角來進行攻略講座。因此，若能在這準備篇，掌握住此2人的魅力和應戰心理準備即能對其他人亦能靈活運用。



龍 肯
說起來是同性質的兩個人.....65

E. 本田
一擊的傷害，是最強等級的.....66

布蘭卡
面玩弄對手，一面戰鬥.....67

凱爾
防守官官.....68

馬爾
主角們中速度最快者.....69

桑吉爾夫
變成接近戰.....70

塔爾錫
張揮使如縮自如的手腕.....71

對戰的心得
參攷有目的之戰術法.....72

與業務版的差異
附有更易遊玩的機能.....74

按鈕配置設定
實找到自我風格的設定.....76



龍 / 肯
リュウ / ケン

說來是同性質的兩個人

備有的技，移動速度，技的出法都相同的2個人。不同之處是僅有容姿，和過肩摔及地獄車之間招式動作的差異而已。要選用哪一個人，就由使用者自己仔細思考後再決定吧！仔細情誼，有時反而能決定勝負。

應做出各種的戰術法

並沒有比別人有特別明顯的優點。反過來說，也沒有比他人差的劣勢。這就看你如何使用，是位能做各種戰術法的人物。兼技的組合很豐富，但一發的攻擊並非具有很大的攻擊力，不過若能接續第2發、3發來連續的給對手傷害的話，便能發揮出更強大的力量。



昇龍拳組合技

這個人物的最大魅力是昇龍拳。以昇龍拳為主幹的招式組合，能够達到百發必出，就是這人物的目標吧！昇龍拳的混合式攻擊，不僅能給對方很大的傷害，且其優美的動作看起來也令人感動萬分。



昇龍拳並非充滿了誘人的魅力。若能看準時機，使出，不知何時才能，

E. 本田

ほんだ

一擊的傷害，是最強等級的

動作的速度，和其他人相比，不但是比較緩慢，而且若要利用技的組合，也多半不易當機立斷使出較多。然而其魅力何在呢？原因是其一擊的攻擊力是最高的。一

拳擊、踢腿要如何運用

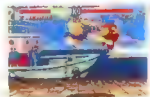
用自己發動的戰鬥法，說來並非很拿手的人物。還是以看到對方攻擊有機可趁時，再用強力攻擊的戰鬥法較為安全。

有緊急爆發的蠻力

本田的另一項魅力是，在緊要關頭時，能使出蠻力，能够很容易使出一發逆轉情勢的拳擊或踢腿攻擊。一旦被逼走到投無路時，只要確信有此能力的話，就能表現出意想不到的情勢逆轉情形。



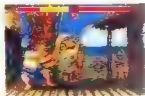
本田的拳擊，是這遊戲中最強等級的。



本田的拳擊，是這遊戲中最強等級的。

必殺技首要，是看使用在什麼地方

正當最想要使用的是超級鎗鎗，在出擊後，可利用此無敵時間，來躲開步驟的對方之攻擊，以決定接下自己的攻擊。有裂張手的使用時機，是在將對方摔倒後，就向對方跳躍過去，一待著地便發招。此招十分有效。



布蘭卡

ブランカ

一面玩弄對方，一面戰鬥

以布蘭卡來正統戰鬥，不如用奇襲戰術的戰鬥法較好。由於其中的2種殺技，都是有許多破綻。如果，不將計就計的使用，反而易被反擊。但幸賴技的攻擊力高，

只要能打中，便能給予相當大的傷害。以動作而言，跳躍速度是主角們中最高榜首者。

跳躍的高度第一

由於跳躍之速度、高度，都超過別人，故待看對方跳躍後，再跳上去亦能攻擊到他的頭、由於出擊的速度很快，所以若能考慮拳擊、踢腿之間的密切組合，也許能使出2、3發的連續攻擊。



布蘭卡的跳躍，是這遊戲中最高的。

出其不意的必殺技

是不是能不錯過對方露出破綻空門時，來加以攻擊。是此角色的勝利關鍵之所在，故不能繞圈走動，玩弄對方，或巧妙的誘導對方的話，布蘭卡可說便不能稱心如意的戰鬥。一旦帶入我方的模式，那麼接下便有將對方很快打倒的力量。因而在兩人對戰時，要使用似在愚弄對方的虛晃體勢，來使出的招式，如此一方面弄亂對方的心思，一面趁隙戰鬥，才能有勝利希望。



布蘭卡的跳躍，是這遊戲中最高的。



布蘭卡的跳躍，是這遊戲中最高的。



豪邁豪本田

凱爾 攻守皆可

稱他為冷酷的戰鬥機器此種說可說再也不能好不過的凱爾。上面若吃進他的必殺技混合式的攻擊的話，可是會一下便被消滅的哦～。筋斗踢、迴旋斬、音速斬、皆是究

學會本身必殺技

由於此角色本身就很強，在拳擊、踢的出招速度，抓住對手的反應力及各技的威力等，在這眾多優點上是比其他的角色還要優秀的。若能有效地運用本身的優勢的話，稱之為最強人物也當之無愧。即使新手僅僅張張的使用，也是能簡單地操控。

使出時

要使用也少，關係的戰術，使



任何一個必殺技都能事前貯存起來

由於任一個必殺技都能事前貯存起來，所以，各技間的組合運用也相當簡單。在連續的兩發攻擊後，再使出必殺技的話，則必定會給對方相當大的傷害。

以凱爾而言，要經常養成此一習慣，即是要押住十字鈕的斜下方向鈕，以作出筋斗踢或迴旋斬的事前準備。

若音爆似的切向對手的強力必殺技，如何善用自己的戰鬥法，即是此角色勝利的關鍵。



要使用也少，關係的戰術，使

就要用斜下方向鈕，



春麗 主角們中速度最快者

春麗的最大魅力，是在速度和空中投摔招，以敏捷速度來作弄對方，待對方一跳起來，便可在空中攔截捕捉再加以丟擲。由於在地面上投擲的空間較為狹窄，所以

在空中施展較為寬廣，而春麗的必殺技被捉也蠻多，故實際上而言，也不大會盡情使用吧！

空中投摔招

跳躍的速度、高度都超人一等。若光只以跳躍來比較的話，雖是會和布蘭卡相近，不過地面上的移動速度，可就遠比布蘭卡高。當對方跳起來的時候，自己也跟隨跳起來，就可抓住對方加以丟擲。跳躍攻擊的模式雖較易使出，但對昇龍拳或筋斗踢這2招可就要注意了。一碰上昇龍拳等

- 就要儘量躲開，不過待其落下伺機捕捉
- 再於空中投摔出去的這感覺真好

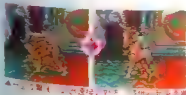


一下之間，便捉到對方，使其有被丟擲的

任何一個必殺技都能事前貯存起來

由於出招的速度相當地快，為防止我方攻擊來會迫使對手採防禦姿態，不過當對方的防守姿勢尚未解除時，也能接近對方來施以投摔。此方式其他人，雖也能如此做，但對快速的春麗而言最為得心應手。知道此點後或許會感到無敵，但若做的不好，則反而會被反吃招投擲回來，或被對方稱為「卑鄙之人」也說不定

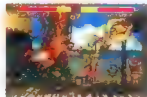
春麗 速度最快者



桑吉爾夫 變成接近戰

在主角們中擁有最強力的螺旋環抱控此大招的就是桑吉爾夫。只要施展3次就絕對能讓對手的體力變成0。不過要使出此招可是非常難，故只要

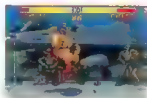
習慣的話，能够連續使出螺旋環抱控必能一定江山。不過也有只要抓住一次機會即可打倒對手的可能性。



◀ 在戰鬥中，桑吉爾夫會使出螺旋環抱控，這招的威力非常強大。

以桑吉爾夫而言，要接近對方，自己是一定要具備有體力。一旦在有充裕體力的狀況下接近對手的話，就擁有能一口氣打倒對手的威力。這是依其操控者來決定他是強或是弱。

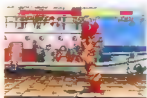
必殺技螺旋環抱控不僅威力強大，也可在較寬廣的距離施展出來。通常的攻擊達不到之處，也可用螺旋環抱控來捕捉住對手。



◀ 桑吉爾夫的螺旋環抱控，威力非常強大，只要抓住一次機會，即可打倒對手。

投技與摔招

就算不會用螺旋環抱控，桑吉爾夫也還有多彩多姿的其他摔招。投技招的間隔距離雖沒有像螺旋環抱控那樣遠。但是，和別人相比，算是很寬大的。只要一接近對方，反正就是不斷的摔。



◀ 桑吉爾夫的投技，威力非常強大，只要抓住一次機會，即可打倒對手。

塔爾錫 要讓使伸縮自如的手腳

以外觀上看，塔爾錫的防禦力並不高。受到連續攻擊，很快就會被打倒。但能以伸縮自如的手腳，及必殺技的環抱之火等來阻絕對手的這戰鬥

法來應付。即使不小心被他接近，因為投摔的入招有效距離很大，所以也能够摔開對方。

投技與摔招

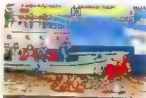
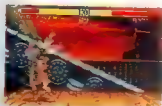
這可用玲瓏之火來牽制，當對方卸下防禦時，再跳過去以踢腿的此招戰鬥法。看準正確時機雖有點難，但是習慣之後，就變成非常容易的戰鬥法。



◀ 對方被投摔的以，馬上用投摔，將他摔下。

投技與摔招

使用塔爾錫，最難的是6個按鈕變成非要配合情況來分開使用不可。只要按鍵能够完美地分開使用的話，那麼就能够發揮出像凱爾等的實力或者更略勝一籌。



◀ 用最準的投技，將對手摔下，並且用投技打倒對手。



塔爾錫タルシム



◀ 如果能夠完美地分開使用，也能發揮出像凱爾等的實力，也

桑吉爾夫サンギエフ



對戰的心得 實做有目的之戰鬥法

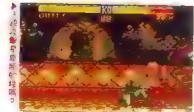
在這個遊戲中，擊敗對方雖為其最大的目標，但若能以自己的風格目標於對戰時來打倒的話則遊戲就更為有趣。比如，要擊倒對方的最後招，一定是用昇龍拳來解決或者相反的，以

不使用必殺技來試驗，看能打倒何種程度亦可。用這種打法，也許能發現其他各種的事。如此一來戰鬥法的範圍，反而能更加擴大而多樣化。



在業務版的「快打旋風II」有令對方無法脫離技的卡招存在。雖並不是就無法擺脫，但多半能奪取對手大半的體力。超級任天堂版，也是能使用卡招來與電腦對戰，或於兩人對戰時亦能使用。所以，為了要學會，才玩遊戲的人也很多。每個人的操作方法不同，但要學會能使用此技，可是需要相當的練習。

而且，卡招有時候會被人認為是卑



鄙的手法，或被禁止使用的招式。也許是，使用方太愚劣了，或被打方的人不好受而發出不平之鳴吧！玩者之間，也常議論紛紛。關於這種技的是非，要提出正確說辭，是非常困難的，所以，只有由你們自己去判斷。有些人是因為有此卡招，才感覺出此遊戲的魅力，也有人絕不使用這種戰鬥法。因而如何愉快地進行遊戲，我想是各人的自由吧！



▲中「龍拳」卡招，好像要輸了

2人對戰時，卡招要如何處理？

2人對戰時，卡招要如何處理？2人需事先決定規則，否則可能會導致怒目相對因而打架也說不定。要決定出一種方式，不論勝敗雙方皆能愉快的「ST II」特別規則 對戰者的實力差的話，若還仍使用卡招即使獲勝，以後的心理也會感到不舒服 玩過多

即使用99次，最後只勝一次，也會感到高興，也不會像電動遊樂場那般虛擲金錢。所以，輸了也不會覺得吃虧。輸了的確很不甘心，但也有各種的敗法，從正面迎戰而敗，或完全被對方圍住的各種情況，由戰敗的經驗中找出邁向勝利的可能性。在下次對戰中，就可仔細思考怎樣打才能獲勝。

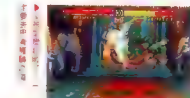
即使用99次，最後只勝一次，也會感到高興，也不會像電動遊樂場那般虛擲金錢。所以，輸了也不會覺得吃虧。輸了的確很不甘心，但也有各種的敗法，從正面迎戰而敗，或完全被對方圍住的各種情況，由戰敗的經驗中找出邁向勝利的可能性。在下次對戰中，就可仔細思考怎樣打才能獲勝。

對於價格業務版（大型電動版）的人而言，當然以市面上另外出售的搖桿等較為容易去採縱，而且絕大多數皆附有連發機能，所以，必殺技等也較易使出來。其中，也有能記憶指令的，所以只要按下按鈕便可使出昇龍拳。如此一來和電腦應戰，我想應該不會有什麼特別的問題了。但希望在2人對戰時，不要因控制器上而造成有所不利。

對於價格業務版（大型電動版）的人而言，當然以市面上另外出售的搖桿等較為容易去採縱，而且絕大多數皆附有連發機能，所以，必殺技等也較易使出來。其中，也有能記憶指令的，所以只要按下按鈕便可使出昇龍拳。如此一來和電腦應戰，我想應該不會有什麼特別的問題了。但希望在2人對戰時，不要因控制器上而造成有所不利。

相對的，以搖桿而言也並非就是完全有利。

次，都因同樣的卡招輸給別人這對於輸方也不甘心。還有在周圍看的人，對此同樣的比賽，也不想多有幾眼。



▲日本版的「快打旋風II」，好像要輸了

和業務版的差異 擁有更易遊玩的機能

超級任天堂版，附有難易度設定，及按鈕配置設定等業務版（大型電動機）所沒有之機能。只要充分活用這機能設定，任何人都可隨易地去玩 ST II。只要將難易度設定低點，

那麼在業務版上無法獲勝之對象，也許在此就能獲勝也說不定，而在業務版上能簡單地過關之人，可以直接設定成最強來挑戰看看。兩人對戰時，也可以以不平衡強弱方式來作戰。

首先是選擇電腦的強度，只要使用此選擇功能，就可來加以改變、設定的範圍可由 0 到 7，而初期設定是 3。

這種水準的差異直接影響著結局畫面。所以，要以水準 7 過關為目標。

接下來，是決定按鈕配置設定，或是否限制時間的有無等。如果沒有限制時間，那就非要有一方體力成為 0，才能分出勝負。這在對方體力差時，無法以等待時間終了來獲取勝利，這時恐怕就會有些可惜了。遊戲中播放



和業務版的差異 擁有更易遊玩的機能

按鈕配置的變更，和電腦對戰時，接關的當中也可以進行選擇人物。選擇人物完後選擇鈕一直押住，然後就會變成只有按鈕配置的設定畫面，按下設定角色合適的設定。

的音樂、ミュージック)或「昇龍拳」等所發出效果音(エフェクト)，可值情聆聽。



▲在卡帶的背面也可設定設定



2人用VS模式，每次的比賽都可以自由的換人物。

再加上 2 人間的對戰成績總計表，也會出現，當實力差異過大時，另一方可以加上不利的條件再比賽。一加上不利條件，攻擊力等會稍有改變，所以只要是巧妙的使用的話，那麼本來無法獲勝之人，也許可以戰勝、戰開的場所，也可以自由地選擇。這在每次的比賽都可以自行變更。只要在喜歡的場所，那麼選擇那裏作戰，是否多少有利一些呢！?



電腦採縱的人物動作，多半和業務版的，有很大的差異。

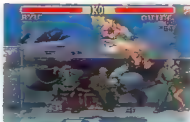
在超級任天堂版，最好要重新找到新的戰開方法較好。也許能發現令人相當意外的戰開方法也說不定。不同的水準，對方人物的活動也會有所不同。所以，在低水準能通用的模式，有時也不見得能使用上去。首先，要用這本書來通過水準 3，然後在挑戰高等級時再親自去找公式。

首先，要用這本書來通過水準 3，然後在挑戰高等級時再親自去找公式。

對戰成績表是要切斷電源或使用清除成績表的指令，才會消失。



▲在卡帶的背面也可設定設定



▲在卡帶的背面也可設定設定

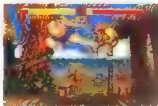
按鈕配置設定 要設定出自己的風格

按鈕的設定這對各技的使用是非常重要的。要使自己使用起來覺得順手，如此才容易進步。因為每個人都擁

有一套適合自己的按鈕配置，來隨心所欲的操控所有的人物角色，如此一來「ST II」才會更有意義。

如何設定按鈕

在設定按鈕前要先知道自己的習慣，但是仍有較難使用的按鈕。通常，我們將常用使用的按鈕設定在A、B、X、Y。而R和L的按鈕設定為比較不常使用的按鈕，特別是在L鍵和十字鍵，將此二種按鈕組合使用有時候會非常的不順手。所以，為了避免在遊戲中因為使不出技而後悔，慎重地設定按鈕是有其必要的。



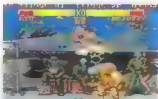
設定按鈕時，請注意各按鈕的組合。



設定按鈕時，請注意各按鈕的組合。

如何設定按鈕

在決定按鈕配置時，技是可以封印起來的。通常是在二個玩者之間，有一方想放水。或者，當你和電腦對戰時，為了訓練自己時可以採用此種玩法。

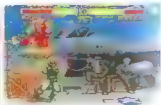


設定按鈕時，請注意各按鈕的組合。

遊戲的玩法



設定按鈕時，請注意各按鈕的組合。



攻略篇

龍 / 肯

リュウ / ケン

用龍/肯一直攻至四天王為止的對戰攻略

STREET FIGHTER II



從這兒開始我們將進入主題，本篇是關於龍/肯所有對戰的攻略指南。如何回擊和有效攻擊法。

基本的戰術法

熟悉足技的重要性 78

VS 龍

減少失誤方能乘勢攻擊 80

VS 本田

能够的區先下手為強 82

VS 布蘭卡

容易被打擊的對手 84

VS 凱爾

不要被對方的氣勢壓倒 86

VS 肯

大技多，但是可乘之機也多 88

VS 春麗

避免在空中決鬥 90

VS 桑吉爾夫

氣勢一瞬間逆轉很可怕!! 92

VS 塔爾維

縮短決戰時間 94

VS 拜森

只要抓住破門，便可輕鬆打倒 96

VS 巴洛夫

一氣呵成，萬事OK 98

VS 薩加特

要抓住破門的機會 100

VS 貝卡

忘記防禦就無法得勝 102

獎賞舞台

以擊退為基礎去攻擊 104

昇龍拳講座

保持確實性 106

應用技

使龍、肯的攻擊力增加數倍 106

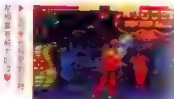
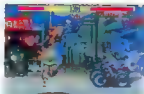
用語

龍 / 肯的專用術語 110

基本的戰鬥法 熟悉足技的重要性

龍和肯的投摔招有些許不同。基本上，即使使用相同的技，也會因各主角的平衡力好壞而分出勝負。另外，必殺技有3種也是一大特點。

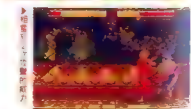
關於其他各技的使用，最好是將重點放在足技上。攻擊時最重要的是掌握距離，足技由強至中至弱，距離慢慢變窄，欲了解強踢腿時距離的重要，先從各技間距離的揣摩開始練習吧。



通常，主角們可分成對極近戰較拿手或對遠距離較拿手。龍和肯則二者皆宜。

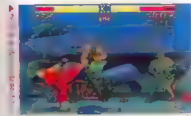
基本上，用橫踢跳的攻擊法也就是傳統的戰法，第一擊是很重要的，最好能够在對方施技時出擊才不會被對方用對空技反擊。換句話說，只要機會掌握得好，很容易將對方擊暈。極近戰有效的技法有上鉤拳或劈腿，劈腿是在連續2次攻擊時，最具殺傷力的技法。當然，最好的技法還是摔倒招。

以對方的腹部為目標



龍和肯的對空技有昇龍拳、上鉤拳及回旋踢三種。用昇龍拳能完全打敗對方，但其他二種技法則各有缺點

龍和肯的對空技有昇龍拳、上鉤拳及回旋踢三種。用昇龍拳能完全打敗對方，但其他二種技法則各有缺點。

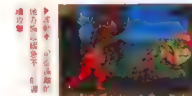
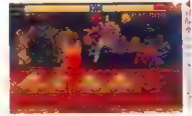


在三種必殺技中，最少使用的是龍捲旋風腿，它能在極近距離時出其不意的攻擊，也能躲避凱爾的回旋斬，但是實際上，並不實用。其次是波動拳，基本上，它是以牽制為目的，出拳的快慢視其緩急而定。最後是昇龍拳，在對空技中，它是最有效的，若單獨使用則威力有限，此時，如能配合拳擊，踢腿則會有十分震撼的效果。特別是在對方昏暈時，從連續攻擊轉為昇龍拳，更可見其效果。

在三種必殺技中，最少使用的是龍捲旋風腿，它能在極近距離時出其不意的攻擊，也能躲避凱爾的回旋斬，但是實際上，並不實用。其次是波動拳，基本上，它是以牽制為目的，出拳的快慢視其緩急而定。最後是昇龍拳，在對空技中，它是最有效的，若單獨使用則威力有限，此時，如能配合拳擊，踢腿則會有十分震撼的效果。特別是在對方昏暈時，從連續攻擊轉為昇龍拳，更可見其效果。



首先，上鉤拳須在近距離時使用，否則可能成正拳攻擊，變為對打的狀況將會頻繁出現。回旋踢則剛好相反，如果太近的話會變成劈腿來相對打。



在落地時使用昇龍拳

▲在最後一擊時將技轉入昇龍拳招。



龍/肯 VS 龍

減少失誤方能乘勢攻擊

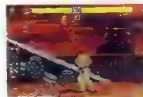
龍/肯的對決因為此2人的能力相同，所以可能會變成棘手的一面。特別是龍，會巧妙組合小技、大技，來混合式的攻擊，又加上他會把我方的攻擊，加以漂亮的反擊。所以，你隨便亂攻擊可是非常不利的



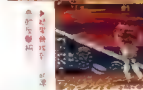
電腦側的龍，他擅於跳躍踢腿或拳擊來反擊。只要是沒有將其打倒，幾乎馬上會被攻擊到。如果以為和對方有一段距離，便隨便亂閃，將會遭遇到反擊。另外，還會有從遠離的間隔，連續發出波動拳，然後在乘我方不能動的期間，衝進來的危險。故當要接近時，要以一面注意龍的波動拳動態，一面前進，才是基本上策

電腦側的龍

電腦側的龍，他擅於跳躍踢腿或拳擊來反擊。只要是沒有將其打倒，幾乎馬上會被攻擊到。如果以為和對方有一段距離，便隨便亂閃，將會遭遇到反擊。另外，還會有從遠離的間隔，連續發出波動拳，然後在乘我方不能動的期間，衝進來的危險。故當要接近時，要以一面注意龍的波動拳動態，一面前進，才是基本上策



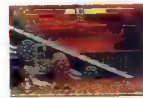
電腦側的龍，他擅於跳躍踢腿或拳擊來反擊。只要是沒有將其打倒，幾乎馬上會被攻擊到。如果以為和對方有一段距離，便隨便亂閃，將會遭遇到反擊。另外，還會有從遠離的間隔，連續發出波動拳，然後在乘我方不能動的期間，衝進來的危險。故當要接近時，要以一面注意龍的波動拳動態，一面前進，才是基本上策



電腦側的龍，他擅於跳躍踢腿或拳擊來反擊。只要是沒有將其打倒，幾乎馬上會被攻擊到。如果以為和對方有一段距離，便隨便亂閃，將會遭遇到反擊。另外，還會有從遠離的間隔，連續發出波動拳，然後在乘我方不能動的期間，衝進來的危險。故當要接近時，要以一面注意龍的波動拳動態，一面前進，才是基本上策

龍/肯的弱點

由於龍/肯的弱踢腿的有效範圍廣，且又能夠連打，所以可將其運用成為一卡招。電腦側的龍時因為也會有時突然發動弱踢腿的連打，因此還是別太過於接近吧！



由於龍/肯的弱踢腿的有效範圍廣，且又能夠連打，所以可將其運用成為一卡招。電腦側的龍時因為也會有時突然發動弱踢腿的連打，因此還是別太過於接近吧！

龍/肯的共通點

龍和肯共同的攻略法是基本相似的。故兩人對戰也是如此，所以當對方發出波動拳時則是一良機。龍和肯在發出波動拳之後，會有一段期間暫時不能動。趁這時，就可衝入使對方無法從容應戰。



龍和肯共同的攻略法是基本相似的。故兩人對戰也是如此，所以當對方發出波動拳時則是一良機。龍和肯在發出波動拳之後，會有一段期間暫時不能動。趁這時，就可衝入使對方無法從容應戰。

基本的戰術是要使用連打

順利衝進去之後，用弱踢腿的連打，一口氣使其變成頭昏眼花狀態。如果衝進去較晚，而被防守的話，可先以一記弱踢腿使他防衛，然後再馬上施以投摔招。要以此來重複著。

這是基本



4. 弱踢腿連打，是基本戰術。中肯，是基本戰術。中肯，是基本戰術。

●弱踢如果踢中的話






●弱踢被防衛的話



必勝模式——可以冷不防地出其不意

這是只有在對電腦側龍時才能使用的模式。當龍走近這裏的時候，能夠何種施以投摔招，此時機只有多次才能學會。還有，要直到其接近

之前，什麼事都不要做，此點非常重要。一旦其跳躍過來就只有忍耐防衛。然後，不斷重複繼續下去。



本田，總合上是位有分量的對象。而且，本田不僅是靠其壯碩的體型，他的每種技也都相當強力。關於力氣上此點，由於本田是技冠群雄，所以，若是以魯莽前進的攻擊法，可是會有危險的。要仔細觀察再打，如此才能輕鬆獲勝。



本田的攻擊，多半是屬大動作型的。在其技一施出時，是有可能把他揮開的。還有，自己不要主動去挑釁，等到本田再走一步就逼近前，便是施出投摔招的良好時機，要活用此法。此外，比賽一開始時也可以馬上施以投摔。

進入本田的懷中之際，最大的威脅是來自回謝砍這招式。

進入本田的懷中之際，最大的威脅是來自回謝砍這招式。若連續向他的懷裡衝，便知他會以相當高的機率來使用此招。故要衝入的話，則要看準本田使出技的時候，或者比他更早點躍出為其要務。



雖然談不上是否能輕鬆獲勝，但對電腦側的本田而言有著有效的卡招，腳躍踢要在宛若碰到或碰不到的時機使出。

雖然談不上是否能輕鬆獲勝，但對電腦側的本田而言有著有效的卡招，腳躍踢要在宛若碰到或碰不到的時機使出。然後，本田必定會跳過來，此時使用上鈎拳就可將他打下來。這一連串的攻击，經常維持按著十字鈕的左下或下方就成為大事了。又當十字鈕在中立狀態，由於他的跳躍近身正拳

突擊會轉變成上鈎拳，因此很容易地就可打落下來。確實的是，用此模式就能奪取本田相當的體力。



用低身腳躍踢來牽制住



用上鈎拳打下來



本田的攻擊

本田的攻擊，多半是屬大動作型的。在其技一施出時，是有可能把他揮開的。還有，自己不要主動去挑釁，等到本田再走一步就逼近前，便是施出投摔招的良好時機，要活用此法。此外，比賽一開始時也可以馬上施以投摔。

本田的必殺技

本田的必殺技之一，超級頭撞，可以用反擊來回應他的來襲。有幾種破解在此解說。若為電腦的場合，一旦體力減少了便會在遠距離之處使用此飛行頭撞功。因為這是由畫面旁邊飛橫而來，所以很容易狙擊。可以輕鬆的以強拳擊或正拳擊來應付。這在當本田衝到約有1人寬的前方時，就要看準時機出手。如果正拳突擊出手慢的話，就會變成雙方不分勝負這狀況要注意。如果是求確實攻擊到的話，當然是以昇龍拳為最佳。特別是在2人對戰的時候，因為大多是會由極近的距離發動此頭撞招，所以，先施弱昇龍拳就成為必要的手段了。

從這種程度的距離將其投摔



來到1人寬的前方時，用強拳擊



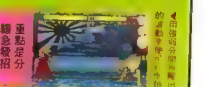
把他吸引過來，再用昇龍拳

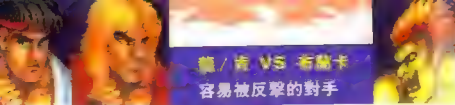


必勝模式 反正就是用波動拳

確實能使出波動拳的話，便可輕鬆贏得電腦側的本田。首先一開始，使用強波動拳攻擊。接下來，以稍離開本田的位置，連續發出波動拳就行了。

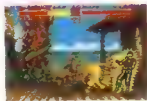
而在離開的位置，要擊出波動拳時，有個要點，即波動拳要以強弱2方式分別擊出，也就是快慢混合的時間差攻擊。





龍/肯 VS 布蘭卡 容易被反擊的對手

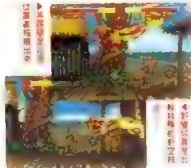
以布蘭卡對龍和肯而言，說實在的就正如是位天敵般的對手。動作或時機等各方面皆是布蘭卡較為出色。但也並不是無機可趁，所以，要提起精神來。



布蘭卡多在這種時機使出這招時，會造成對手大受打擊。

對空戰很強的傢伙

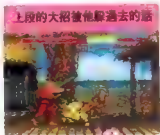
空中戰很明顯的是對布蘭卡較為有利。由於跳躍力及踢腿等的間隔很寬，所以一衝進去常會遭受用垂直跳躍的踢腿來反擊回來。所以，基本上不可冒然衝進。可能的話儘量以地面戰為貫徹目標，可說以投摔招來狙擊較為安全。只要能腳踏實地的去攻擊，就應有機可乘。



布蘭卡在空中使出這招時，會造成對手大受打擊。

仔細看清對手的動態

只要理解電腦側的布蘭卡的特徵，就可相當有利的來進行戰鬥。首先，不可用的招式，就是極近距離用的強踢腿及強拳擊。這是因為打中的機率相當低，而且布蘭卡的反彈技必是迴旋攻擊，除非已離開布蘭卡遠一點，否則幾乎都是迴旋攻擊。因為布蘭卡多半會採蹲下來防禦，所以上段式的攻擊很容易就被躲開。也就是說，使出強系的招式就會出現很大的破綻出來。如果要狙擊的話，就要以移動中的布蘭卡之腳處為中心，去攻擊為佳。



布蘭卡在下段式攻擊時，會造成對手大受打擊。



布蘭卡在下段式攻擊時，會造成對手大受打擊。

由下面鑽過去摔他也非常有效

布蘭卡是對先跳躍後，再攻擊非常拿手。此點可巧妙利用，當布蘭卡衝過來，便由他的下面鑽過去。在他著地的同時，將他摔倒。由於這在2人對戰時也可使用，所以，以電腦為對手使用時，可將此招練得熟悉。



布蘭卡在下段式攻擊時，會造成對手大受打擊。

布蘭卡在下段式攻擊時，會造成對手大受打擊。

迴旋攻擊的對應

當電腦側的布蘭卡體力少時，有時他便不會來襲。只會在邊端一直跳。這就是迴旋攻擊的前奏，接下來他在跳

幾次之後，就會做迴旋攻擊過來。當布蘭卡已接近超過約自己2人份的位置時，要施以強拳擊反擊的話，就能給他驚人的傷害。



布蘭卡在下段式攻擊時，會造成對手大受打擊。



布蘭卡在下段式攻擊時，會造成對手大受打擊。



布蘭卡在下段式攻擊時，會造成對手大受打擊。

必勝模式 在東西兩端刺擊和上鉤拳

對電腦側的布蘭卡有相當有效的卡招。一開始的同時，就逃到畫面右端，當布蘭卡一接近，便打出一擊的弱拳擊，有沒有打到都無妨。

由於接下來他會跳起來，我們就可用上鉤拳將他打下，如此來重複下去。要點是要經常地按住十字鈕的左方。

總之先移動到畫面右端去

擊出刺擊

用上鉤拳將他擊落





龍/肯 VS 凱爾

不要被對方的氣勢壓倒



凱爾他的能力是8位主角中的數一數二者。能够對應各式攻擊的技法相當多，再加上還有一些破壞力，故絕不可小看他。對龍、肯來說，次於四天王的可怕對手就是凱爾。



對龍、肯來說，次於四天王的可怕對手就是凱爾。

擁有很多技的人

凱爾之強，是在擁有空中戰、地上戰、接近戰，各種情況皆能對應的多樣化招式。若在對方有利的距離處去作戰的話，十之八九會落敗而回。首先，要掌握住凱爾的攻擊距離。



不可隨便亂擊

有效地使用掃腿

有迴旋斬此項飛射招式的凱爾，若要想由遠距離攻擊他，首先是行不通的。不管對方是電腦或人，一定要以龍、肯拿手的接近戰，來一決勝負。否則可說沒有什麼勝算。如果是電腦側的凱爾場合，一開始就靠過來，就可把他誘引到可容忍的極限處，再使出掃腿。相反的，不使他跌倒而是踏出一步，使用投摔招也是可能。2人對戰，常用摔招可是非常危險，所以，盡量還是以掃腿攻擊為佳。如果一旦使他跌倒，便要衝過去一口氣攻擊。

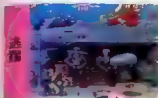


吸引過來



吸引過來

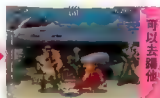
使用筋斗踢時要伺機攻擊



使用筋斗踢時要伺機攻擊



使用筋斗踢時要伺機攻擊



使用筋斗踢時要伺機攻擊

用波動昇龍拳來擊破

現在來解說，以電腦或人為對手，皆能使用的戰法，首先，是波動拳和昇龍拳這2樣都要非常熟練。或對想要熟練之人，我有点建議：即首先把

凱爾追趕到畫面最端，再連發波動拳。逼使凱爾飛躍來閃躲波動拳，此時便是機會。立刻用昇龍拳將他打下來。只要熟練的話，便會成為可靠之技。



現在來解說，以電腦或人為對手，皆能使用的戰法，首先，是波動拳和昇龍拳這2樣都要非常熟練。或對想要熟練之人，我有点建議：即首先把

被昇龍拳打到2次的人物

龍、肯的昇龍拳，實際上有一發便能打中2次的對手，即凱爾、塔爾諾、布蘭卡這3人。在接近他們的狀態下若能使出昇龍拳的話，便可打中頭部及腹部周圍。



被昇龍拳打到2次的人物



龍 / 肯 VS 肯

大技雖多，但是可看之機也多

電腦側的肯，反正就是會用大招來攻擊，同時其飛機踢的時機很準，而掃腿的攻擊又很微妙。在2人對戰的話，就相當需要預測他的時機，但以電腦為對手的話，就有必要知道肯的模式。

大技的演出

電腦側的肯，就如對照龍一樣會不斷地使出必殺技。不知肯的攻擊模式而冒然接近的話，馬上就會成為必殺技下的犧牲品。



▲電腦側的肯，
會不斷地使出必殺技，
對其不
知其模式的
對手，
會非常危險。

肯的攻擊模式，不論對方動感如何，都會以按照自己的步伐來使出技，所以，如果操之過急，就會陷入對方的招術中。

要擊敗電腦側的肯，一開始之後就先什麼都別做，最好看看對方的情況。

由於多半一開始就會連續使用技出來，因而要待其可趁之機。突然地使出昇龍拳，此時仍不管他竟又再度使出3次連續的昇龍拳。使出龍捲風腳著地後，又再使出昇龍拳。當往後面飛下來時，即會使出波動拳。在走了2、3步飛過來後又會再一次飛來，接下來必會想要用投摔招攔擊。只要知道以上這些模式的話，就可從容應戰了。



▲電腦側的肯，
會不斷地使出必殺技，
對其不
知其模式的
對手，
會非常危險。

電腦側的肯，由於在每次的攻擊之間都會休息，所以，要趁此機會來加以攻擊。只要是肯處在休息狀態時，我們用何種攻擊就都無所謂了。



▲在膝下處時，使用龍捲風或用掃腿。

對方是電腦側的話，使他跌倒後

接下就可一口氣進攻，但若是電腦側肯的話，他要起來時，有時會使出昇龍拳。特別是剩下的時間不多時，這種傾向更強。所以，沒有必要急於進攻，即先使其昇龍拳揮空後，再慢慢料理。

要使用投摔招

首先，要使電腦側的肯跌倒為其要點。當他跌倒後，就要緊貼着肯來站立，再使出兩次的刺拳，逼使肯蹲下來防衛，這時又是揮他的好時機。不過要注意這種只在戰鬥的前半才有效。



▲這種模式，以對龍而簡化也可使用。在對方未醒時摔他為其要點。



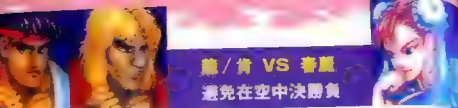
▲和龍的時候相同，用投摔，迅速回過手。



▲當其防衛時，一舉一動都用投摔。



▲電腦側的肯，
會不斷地使出必殺技，
對其不
知其模式的
對手，
會非常危險。



尾隨春麗的速度是不可能的。他的動作可說是主角們中的榜首。能以春麗的動作反過來利用的戰術法為最佳。因為，春麗對跳躍之後的連續攻擊相當地拿手。所以，只要能使出昇龍拳的話，就可成為很好的目標對象。



4 春麗對空連續攻擊的戰術

春麗的防守

因為電對側的春麗其腳下的防守比較疏忽，所以，一接近便可利用掃腿來使她跌倒。但假若掃腿未能掃到她，

她可是會用元陽毆殺踢來回敬，所以要注意間隔。若春麗倒下去的話，便可衝過去狙擊其起身時，由於相當笨不起打，所以，一口氣把她收拾吧！



▲這3個春麗 因疏忽不起掃腿，所以，易於利用使她一口氣攻擊，進入她懷中盡取其體力吧！

春麗的攻擊

春麗對跳躍之後的攻擊，可是非常拿手，這在前面已提過。相反地此點一定要加以利用，春麗飛起來的話，就立刻跳躍到她下面。如此一來春麗的

背後就會露出很大的破綻，在其著地前以強拳擊或踢就可打到了。只要活用此戰術法，便能大量地奪取她的體力。這個戰法，在2人對戰時也可使用，要記住！



此時從下攻擊



飛起來就要往下擊

春麗的空中攻擊

春麗的跳躍後攻擊，若以正面迎擊的話，很容易就會換她的連續攻擊。其跳躍後的攻擊，因是以2、3次的連續攻擊為主，所以，會一下子變成昏迷狀況，故基本上要用防衛來忍耐住。但是也並非完全沒有辦法，待春麗一飛起來，便往後退

2、3步再施以回旋踢來回敬，這也是可能的。最好是以稍微早一點的時機出來。



▲從空中中的攻擊，她果然是連續攻擊

必勝模式 一飛起來便是機會

山下飛躍至背後

左右的躍過去攻擊背部的模式，還有另一種應用方法，就是不要去攻擊春麗的背部，而是著地後馬上施掃腿。此時候攻擊並不困難，但

對著地時的間隔就很很重要。春麗若在接近位置著地的話，反而有可能會被掃。所以，要以春麗著地處約半人份的位置最為理想。只要能弄清楚這點，便可獲勝。

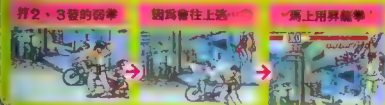


只要飛便向下衝

著地的同時就掃她

春麗的空中攻擊

此戰法只有在對電腦時才有效，更對能確實使出昇龍拳之人最為合適。首先，用過肩摔，把她逼到畫面的左端。然後，在她起步之前，要移動到與她緊貼的位置去，然後，再給她兩、三發的刺拳。她一定會往上跳在她跳起來的同時，用昇龍拳將她打下來。重複如此做，便可輕易獲勝。



打2、3發的弱拳

因為會往上逃

馬上用昇龍拳



對龍/肯來說，沒有飛肘招式的桑吉爾夫，並非是那麼可怕之人物。若能使出波動拳，便可利用它來牽制住。最好能够避免變成接近戰，不然，能够一發逆轉的螺旋環抱技，可是隨時伺機等待著。

反正不要接近

因為桑吉爾夫對接近戰具有絕大的攻擊力。所以，他一接近的話，便要跳起來把距離拉開。只要使出的強踢腿或拳擊被躲開的話，他的反擊可是很可怕，所以別隨便出手。



4 踢腿攻擊是桑吉爾夫最可怕之招。在防範中，要儘量避開。



4 桑吉爾夫最可怕之招。在防範中，要儘量避開。



▲試過這招時，要突然閃避，避對方正中一擊。



▲這個踢腿可是相當強。

不可以疏漏

衝進去再用弱踢為主體的進攻法，雖是龍/肯的基本戰略。但桑吉爾夫的掃腿卻遠比此更強力。所以，我們一旦用這發弱踢，只要一開始被防衛，便會被對方的掃腿反擊。更有時會被所施的螺旋環抱技給瞬間收拾掉。所以，要避免連續用弱踢。



4 被掃腿一受重傷，防衛，使對方不防的掃腿，非常危險。



4 在被打中發覺被束縛的話，多要儘量閃避。

垂直跳躍加踢腿便萬事順利

對電腦側的桑吉爾夫最有效的攻擊，就是垂直跳之後的踢腿。下手雖可帶來接近完美的勝利，但若踢不中便慘了。但別氣餒，要用跳躍踢。



4 只要用垂直跳，跳上後，便可踢中，甚至於他的防禦改變，也有關係。



▲垂直跳躍，踢腿攻擊，(防) 210-400, (打)



電腦模式 對準時機就用波動拳

電腦側的桑吉爾夫是波動拳很好。在桑吉爾夫的攻擊，打不到的極限位置處，擊出波動拳是其基本。當桑吉爾夫一接近，便擊出2次強的波動拳。然後，桑吉爾夫會被打的飛起來，摔在地上，當他一起來又可在適當時機用波動拳。如此反覆運用。不要太早擊出波動拳，這可會被躲開。所以，要看準對方的動態再攻擊。

夫會被打的飛起來，摔在地上，當他一起來又可在適當時機用波動拳。如此反覆運用。不要太早擊出波動拳，這可會被躲開。所以，要看準對方的動態再攻擊。

| 勝利過半 | 波動拳 | 重覆 |
|-------|--------|-----------|
| | | |
| 一起來的話 | 馬上用波動拳 | 可以輕鬆的獲勝!! |
| | | |



龍/肯 VS 塔爾錫 縮短決戰時間

對於極近戰拿手的人來說，最難打的是塔爾錫。龍/肯也不例外，一旦陷入他的步伐，便有一番苦戰。塔爾錫能自由伸展手脚，而要如何逼進去？就成為勝敗的關鍵。

一開始之後要如何呢？

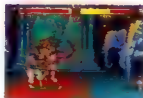
一開始之後，衝過去或繞到後面去，是最初的重點。如果用衝的，往往會被踢下來。此情形時就要稍微離開



▲首先別急著衝，視情況再決定行動

反正要衝入懷中

塔爾錫的過關攻擊，即攻擊一次到下次攻擊之前，要花稍許時間，有著此項缺點。必須好好利用他的弱點，所以，一旦他發動了踢腿系以外的攻擊，即是衝入的機會。如果衝入的時機順利，那麼，飛機踢等就能確實進入。當電腦側的塔爾錫為對手的話，一旦失敗似乎他早就知道你要衝進去，在著地時他就會以踢腿來狙擊。如果被弄倒的話，要為起來時的狙擊做準備，要先探防衛！



▲善用塔爾錫的起飛，來閃避塔爾錫的攻擊

，來等待可趁之機。相反的，如果是塔爾錫跳起來的場合，那便是機會，要用飛機踢將其踢下來再做連續攻擊。一口氣進入我方的戰鬥步伐中。



▲塔爾錫一跳便即機會來了！



▲趁他起飛的時候衝進去！



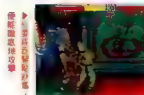
▲感覺像是巧妙的被打倒的奇蹟拍

塔爾錫對近身戰很弱

塔爾錫雖有近身戰用的技，但為何近身戰較弱呢？而且也不常主動地前來接近。這是由於塔爾錫最大的缺點，在於動作遲鈍，且經不起打。所以，一被連續攻擊就會變成苦戰。由於一進入到懷中便能相當容易獲勝，所以，可使用強掃腿或擊腿等，來奪取體力。但要對瑜珈摔要有所警惕。



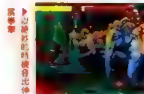
▲緊貼的話，塔爾錫之火可以說並沒有意義，不過，若沒收



▲接近的話，要不斷進攻。

衝進去被打下來的話

電腦側的塔爾錫會避免與我們接近，而改採絕妙的時機來攻擊。最明顯的是，當我們衝入的同時，他會一面跳往後方，一面伸展拳擊。意外的這是相當難以應付的。因為很明顯的，是我們一飛，他便會有所反應。但反過來說，跳起來以後的伸展拳擊，間隔並不很寬。所以能够用走的接近，來做出假動作。



▲以跳躍的時候發出神速的攻擊



▲被打下來的話，在地上升起，將塔爾錫的攻擊

對付迴旋招

塔爾錫出乎意料之外，有著螺旋踢和螺旋頭撞的技。但因其速度相當緩慢，所以，有能從容反擊的機會。需



▲即使用重拳，塔爾錫也可以打倒對方。



▲若繼續使用不用說，即使用個幾秒鐘，也可以打下來。

量誘引他，再用強拳反擊最簡單。除此之外，迅速連跳連飛踢等亦可。只要能看準時機，回旋踢也是有可能的。



龍 / 肯 VS 拜森

只要抓住破門，便可輕鬆打倒

沒有足技的拜森，對龍和肯而言，一看並不會認為是最強的對手。但一旦發揮出可以延長攻擊威力的怒濤之拳，任何對手都可在一瞬間，變成昏迷狀。要精準拜森的腿部弱點來加以狙擊。



▲用「怒濤之拳」攻擊的拜森，會把威力的範圍擴大。

一開始就用投摔技

和拜森的戰鬥，實際上常用摔招，會有危險。但一開始之後，便可輕易對他使出投摔招。拜森一開始之後的行動，可單純的區分為兩種。不是前



以此種間隔來投摔，便可順利打倒。



▲用「投摔技」攻擊的拜森，會把威力的範圍擴大。

瞄準腳下是上策

拜森也是在對戰的對手手中，能夠以有趣的掃腿來加以對付的對象之一。所以，用掃腿將他絆倒，來改變其趨勢的情形，相當簡單。而且，對於看



▲用掃腿使倒地的話，然後是中途去，而連續攻擊，一旦就使其變成昏迷狀態。

用腳踢破門

要卡住拜森的技有幾種，以其中最簡單的一種來做解說。可用腳踢踢、來牽制拜森。有沒有踢到都沒有關係，但最好不要踢到。繼續牽制幾次，拜森一定會飛過來，此時馬上施以強踢，將他打下。如此重複下來，便有九成勝算。



在此間隔，用強踢踢。



約在此間隔，用強踢踢。

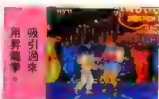
用強踢或強踢打下來。

對衝刺攻擊

拜森的攻擊，最可怕的是衝刺攻擊。如果只是單發還好，一旦當他開打起來，便會像發狂般的攻擊。所以，



▲用「衝刺攻擊」攻擊的拜森，會把威力的範圍擴大。



吸引過來，用強踢踢。

▲拜森開打時，就該把「吸引過來」再用強踢踢。

必勝模式：對拜森要用龍捲旋風脚

拜森的話只要能順利應付，便有能玩的很完美之方法。第一要件是先使他跌倒，再確實使出龍捲旋風脚。

做法是，先用掃腿使拜森跌倒再儘量接近拜森，在他起來後，用龍捲旋風脚。接下來再用連續的龍捲旋風脚。

反正要使他跌倒



要起來時用龍捲旋風脚



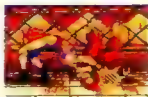
龍捲旋風脚





龍/肯 VS 巴洛夫 一氣呵成，萬事OK

全人物中速度最快的巴洛夫。以他的動作，作為其最大武器，發動多樣化的攻擊，對龍/肯來說，也許是較棘手之類型。要對抗其速度，鞏固防守，壓制要害，一口氣發動攻擊，是最好的辦法。



▲這是巴洛夫的必殺技，對龍/肯來說，萬事OK。

首先熟悉對方的動作

反正不要被巴洛夫玩弄，要熟悉其動作是最先的課題。在龍/肯的一擊之間，對方能攻擊二次，所以若急著胡亂攻擊，就會遭遇到慘痛的下場，特別是從上方來的攻擊，巴洛夫勝過龍/肯攻擊的場合較多。如果隨便反擊，反而會挨打。要等到對方有機可乘再反擊。



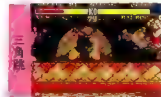
▲龍/肯的必殺技，對巴洛夫來說，萬事OK。



▲反正，F發動必殺技。

三角跳的可乘之機多!!

龍/肯的反擊機會也蠻多，不過要在巴洛夫使用三角跳時，看準時機，連續用3發的強踢去打倒他。節奏很重要，要多加練習。



▲在發動必殺技時，F發動必殺技。



▲第一次的強踢，點，第一，第二，第三，第四，第五，第六，第七，第八，第九，第十，第十一，第十二，第十三，第十四，第十五，第十六，第十七，第十八，第十九，第二十，第二十一，第二十二，第二十三，第二十四，第二十五，第二十六，第二十七，第二十八，第二十九，第三十，第三十一，第三十二，第三十三，第三十四，第三十五，第三十六，第三十七，第三十八，第三十九，第四十，第四十一，第四十二，第四十三，第四十四，第四十五，第四十六，第四十七，第四十八，第四十九，第五十，第五十一，第五十二，第五十三，第五十四，第五十五，第五十六，第五十七，第五十八，第五十九，第六十，第六十一，第六十二，第六十三，第六十四，第六十五，第六十六，第六十七，第六十八，第六十九，第七十，第七十一，第七十二，第七十三，第七十四，第七十五，第七十六，第七十七，第七十八，第七十九，第八十，第八十一，第八十二，第八十三，第八十四，第八十五，第八十六，第八十七，第八十八，第八十九，第九十，第九十一，第九十二，第九十三，第九十四，第九十五，第九十六，第九十七，第九十八，第九十九，第一百。

巴塞隆納飛翔攻擊對策

剩下的時間少時，或是受到相當損害時，巴洛夫就會使出可說是必殺技的巴塞隆納飛翔攻擊或是鉗網術。只要能反擊，就相當有利。

●用跳躍來對付

巴洛夫如果爬上鐵絲網的話，就暫不要動，等待巴洛夫的移動。大致上接下去會飛到我們位置的正上方，所以當巴洛夫開始

巴塞隆納飛翔攻擊



▲這是巴塞隆納飛翔攻擊，龍/肯的必殺技，對巴洛夫來說，萬事OK。

移往來的時候就要趕緊跳離開，然後巴洛夫會在伴隨一聲「咻咻」的同時跳過來，再其跳到我方最高點處時，就可施以強踢，應可踢中。



▲龍/肯的必殺技，對巴洛夫來說，萬事OK。

●用昇龍拳來對付

站在巴洛夫的正下方的稍微旁處，待巴洛夫的聲音喊起的同時，輸入昇龍拳指令，應可打中，要練習，把握時機。



▲龍/肯的必殺技，對巴洛夫來說，萬事OK。

用龍捲旋風腳更有利

普通的電腦人物可較過龍捲旋風腳，不過和拜森相同，巴洛夫也是用龍捲旋風腳能够被連續三次隔中

的角色。在對方眼冒金星的時候接近，再用強力的龍捲旋風腳轟擊，連續用龍捲旋風腳能順利踢到的話，就會仍使其頭昏眼花。只要配合左邊的模式，就容易獲勝。





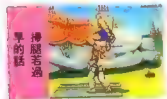
以前會和龍 / 肯戰鬥，而被打敗的薩加特，研究改良昇龍拳，發展出獨門特技，再次出現在 2 人的面前。此招能延長對於龍 / 肯的攻擊時間。首先，必須掌握住薩加特的節奏。



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

難攻的對手

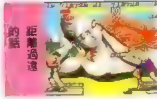
魂頭雖大，但每一動作皆極敏捷，此即薩加特。速度和攻擊範圍比龍 / 肯更出色，所以沒有看準時機攻擊的話，是個很難攻的對手。



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

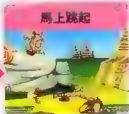
要找出虎式拳風擊的可乘機會

薩加特的攻擊模式可分兩大類：連續發動虎式拳風擊和走到前面的連續

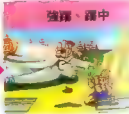
踢。虎式拳風擊會擊出兩三次，要趁出擊之間衝進去大踢。但衝進去過早，就會挨上鉤拳。



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏



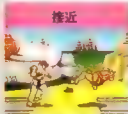
4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

▲虎式拳風擊的動作要一連串定時連續衝入，否則上鉤拳可是很可怕的

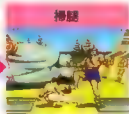
讓對方跌倒之後，才是真正的戰略

躲過虎式拳風擊，衝入之後，連續用掃腿的話，應有相當高的機率使對方跌倒，順利使對方跌倒後，就要接

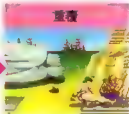
近薩加特，到了掃腿可及之處，等他要起來時，再給他一記掃腿，這時時機很重要，不過習慣後，也可連續讓對方跌倒。



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

虎式上鉤拳後決勝負

虎式上鉤拳因為是以比昇龍拳還相當前面推出再上昇，所以不小心接近時，就會冷不防地挨了一拳而摔得很遠，不過若是從遠一點的間隔攻過來時能馬上採防守的話，針對此招的大動作，故可乘之機也很多，在其快降到地上以前，用劈腿或用掃腿，就能給對方很大的傷害。



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

也有此種玩法

連續虎式拳風擊時，先用垂直跳躍或防守來忍耐應付，反正要想法接近薩加特，然後等到他不再擊出虎式

拳風擊的時候，以往後移方式的跳躍，馬上來個強踢。那麼薩加特接下的虎式上鉤拳便可順利應付。



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

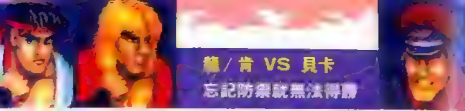


4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏



4 龍 / 肯的移動能力
要掌握住節奏

▲這個模式能熟練的話，大約可以安全對付薩加特，畢竟上踢



龍/肯 VS 貝卡

忘記防禦就無法得勝

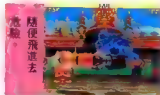
貝卡不愧為是帝王，其力氣、技、速度都與他的名銜很相稱，要一邊防守，一邊趁機攻擊貝卡的破綻，就並非難事了。因為幾乎沒什麼動作模式，要區別攻擊與防守再戰開



● 在任意防禦敵人，防禦

飛機腳的有效度

比起以往的戰術，和貝卡打開時，更需要依照自己的攻擊模式，要如何有規律地給對方傷害，就成為勝負的關鍵。一開始後，貝卡的動作有四種模式，所以可以預知其動作，亦即，一開始就進攻，或者情形再說，監視你自己的決定，只要一開始時可順利進攻，有時很簡單便可獲勝，相反地，只要一失誤，就一下子被消耗殆盡體力



● 隨便飛進去



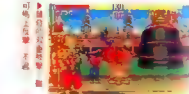
● 只要貝卡飛來，就可以擊退

● 在任意防禦敵人，防禦

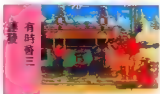
● 在任意防禦敵人，防禦

注意五重防禦

貝卡的強力特殊技之一，叫做五重防禦。雖然多少會受到戰術的影響，不過常會突然用此技來襲。只要能使出昇龍拳，就可反擊回去，打得他飛起來，若施不出來，最好要防守，防守時注意要先蹲下，若站著防守，偶爾仍會被打到腳。並且，要為了接下連續攻擊做準備，可不要馬上解除防守。



● 可馬上防禦，並可



● 有時會三

● 在任意防禦敵人，防禦

飛機腳的有效度

和貝卡的空中戰，若是正面對打的話，多半會被踢倒，因為跳躍高度或距離都比不上人家，所以沒辦法，但



● 在任意防禦敵人，防禦

是對於貝卡的踢腳，則有很有效的技對應。當貝卡飛來的時候，就應往後退，一邊踢。時機就是命，不過能以很高的機會來踢開對方。



● 使用飛機腳攻擊時，應注意時機

在畫面遠端看情況

不能變成自己有利的打開模式時，要退至畫面遠端。基本上要一邊防禦，一邊跳過去再伺機攻擊，若貝卡接近，至少要迎擊。對於飛來的貝卡，就應準備踢腳的那隻腳，使出旋風脚。反正若能連一瞬間都不鬆懈的話，就有勝利之機。開始反擊時，要以貝卡的腳為中心來不斷地進攻！



● 在畫面遠端看情況



● 在適當時機使用飛機腳

● 在畫面遠端看情況

● 在適當時機使用飛機腳

對付精神激爆攻擊

貝卡的精神激爆攻擊，僅僅是以手指前端的有無打中來作為判定，所以只要用正拳突擊配合時機便可將其打下。從這難的

地方發出精神激爆攻擊來的話，當然很容易抓準時機，不過一旦從極近的距離攻擊過來就難了。特別是當從貝卡附近往後方跳飛時，一定會受到狙擊



● 到了遠端就要等待

● 貝卡在畫面遠端時，可安心使用飛機腳攻擊

● 一團人份的距離時，用強擊

● 在適當時機使用飛機腳

● 在適當時機使用飛機腳

● 在適當時機使用飛機腳

● 在適當時機使用飛機腳

● 在適當時機使用飛機腳

● 在適當時機使用飛機腳

● 在適當時機使用飛機腳

獎賞舞台 以弱為基礎去攻擊

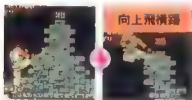
業務版有三種類型的獎賞舞台，不過在超級任天堂版就變成兩種。而且最初的獎賞舞台，是業務版所沒有的，磚塊山要破壞。第二個獎賞舞台是大

家所熟習(?)的把車子弄成廢金屬，這對任何一個獎賞舞台而言，都可以剪腿為主流去破壞。

獎賞舞台 1

一開始同時就要用剪腿 2 連發，在左下破壞後的同時，一邊往右上飛躍，一邊移動，剪腿 2 連續後往右跳，同時踢。如此應能够破壞上面的磚

塊，邊往右移動，然後就是把十字鈕的左邊一直按住，再施以連續剪腿，就很完美了。



▲連續出剪腿往左下，再往右上跳去。



▲此時要一直按左十字鈕，並施以連續剪腿。

獎賞舞台 2

此舞台在開始後就連續 2 次用剪腿，破壞左側上方，然後馬上移動到右側，又用剪腿把右側上面如同左側一樣破壞掉。然後蹲下來用中踢或是中拳擊的連打是最好的，特別是用中拳

，能够相當快速地破壞。如果不在意於剩下的時間，那麼移到右側後，用昇龍拳破壞，值得一試，因為獎賞舞台 2 是供練習昇龍拳的最佳場所，右側全可用昇龍拳去破壞的話，那麼實力也可提高好幾段。



▲中上破壞左側，跳至右側。



▲此時要一直按左十字鈕，並施以連續剪腿。

昇龍拳講座 保持確實性

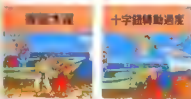
既然要使用剪腿，就絕對要熟練昇龍拳。上升時會呈無敵狀態，這是昇龍拳的最大魅力。它同時也是所有主角最想學會的首飾對空技法。為了

練習昇龍拳，就利用 VS 模式的靜止對手來加以練習吧！基本而言，用缺點較少的弱拳來練習是最理想的了。

不良的模式

昇龍拳最大的難處在於指令輸入，倘若急於輸入的話，會頻頻失誤，一旦輸入錯誤，原先輸入的都會全被註

銷，而變成普通的刺拳或跳躍拳。只要是使出波動拳，就表示得注意左斜下的輸入是否正確無誤！



▲若此時，快速輸入指令。

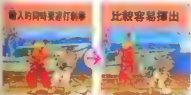


▲若此時使出波動拳的感，輸入時要慢些，正確。

良好的模式

首先不要急於輸入指令，要等慢慢輸入後再使用弱拳，只要能在一秒鐘之內輸入指令的話，就能成為昇龍拳使出自如的狀態，所以，慢慢輸入也來得及。以此方法能使出的話，接著

就可快速輸入。想快速輸入，就得以開始的同時連打弱拳，起初或許會感到不順手，只要習慣就能揮拳自如了。



▲連打弱拳，集中指令輸入感。



▲能連續輸入指令，可集中對方向，使連續輸入的感。



應用技

使龍/肯的攻擊力增加數倍



在ST II中，只要最初的一發決定
了，就可給予對方接連不斷的傷害。
這種連續技法，說不定能比技按招給

予對方更大的傷害。由於玩對戰時也
能使用，所以，無論如何必須熟練。
在此一併介紹龍/肯拿手的攻擊模式。

應用技法原理

在ST II中，攻擊中的同時，對方
會向後仰。能在這時，使出第二次攻
擊的話，那麼，包準會使對方猝不及
防。這就是應用技法的原理。又，在
使出龍/肯的必殺技、昇龍拳、波動
拳的同時亦能先貯存輸入指令。如此
一來先前的技法於擊中的同時，接著
就使出下次的必殺技。

投敵招

此技法不適用上述的原理，不過，
熟悉此連續技法極其方便。用摔腿等
讓對方跌倒後，倘若這些人起身而來
時，就要快速蹲下，以弱踢或弱拳連
擊。當對方採防備姿勢時，就要按橫
向十字鈕或強拳鈕來投摔對方。

接打摔

此亦投技的應用。當對方衝過來攻
擊時，故意挨一拳，然後在自己搖晃
不定的同時橫向的十字鈕，連打中或
強拳，踢腿鈕等待，如此一來，當對
方著地的剎那就可丟掉他。



4 攻擊中的時，接連的
這套指令連續招中！

總之，要懂得組合運用才能完成應
用技法。



▲就算採防守，迅速丟掉也能摔倒對方，如此可連
連不斷，不過……



▼間隔或距離適當時就
摔。

▲故意不防讓敵人的
攻擊而被打。

刺昇龍拳

緊挨對方站立，按弱拳鈕後馬上輸
入昇龍拳指令，最後連打拳擊鈕，那

麼，在對方防守之前昇龍拳就可擊中
目標。另外一種方法是連輸入指令，
連連按強拳鈕也可以。被昇龍拳打倒
2次的敵人，有時會就此東倒西歪。



▲不快連輸入指令而使距離拉大的話，昇龍拳就會空發，這也算是弱點之一。

上鉤昇龍拳

和刺昇龍拳同樣要緊挨著使出，在
揮出上鉤拳（強拳）的同時要輸入昇
龍拳指令，然後再連按拳擊鈕。在擊

出上鉤拳之後，如果不快速輸入昇龍
拳指令的話就會空發。此技對2發昇
龍拳都無法打到的桑吉爾夫或春麗等
敵人頗為有效。



▲在上鉤拳之前若按住十字鈕就會變成投摔招，要注意！

3段昇龍拳

昇龍拳指令是每次要先按橫、下、
斜下，最後再按弱拳鈕，如此一來，
刺拳、蹲刺拳和昇龍拳就可連續擊中

目標。總之，要早些按拳擊鈕，迅速
使出拳技，否則間隔拉大後就會空發
，要注意！



▲本遊戲講求的是速度即生命，倘若出手太遲，昇龍拳就會空發。威力與上鉤昇龍拳的略相同。

著地昇龍拳

對昇龍拳，格外要利用在做其他活動時，就可事先輸入此招指令的特性。在跳起來著地之前先輸入昇龍拳指令，然後連按拳擊鈕，如此於著地的同時就可使出昇龍拳。對於因害怕受跳躍後的攻擊，或從防衛狀態改變為主動反擊的對方，可用昇龍拳粉碎之。由於能併用跳躍等技法，所以，攻

起來時用昇龍拳

被人擊倒，在要起來之前迅速輸入昇龍拳指令，再連按拳擊鈕，那麼，在起身的瞬間就可揮出昇龍拳。對方跳起來時會一口氣來攻，所以，還在開始時就能打敗對方，是極有利用價值的高明技法。只是要注意防備，在指令輸入的當兒對方出其不意飛過來攻擊自己的身體。在誘使對方接招自

波動昇龍拳

擊出波動拳後有段期間不能馬上動，這時如果輸入昇龍拳指令，並連按拳擊鈕，一旦能動時就能立即使出昇龍拳。以此法將飛過來的對手打下吧。



擊全部中的話，就可減弱對方莫大的體力。

在此輸入指令



▲要自行把握輸入指令的恰當時機。

著地的同時使出昇龍拳



己的狀態下使出此技，就能體驗到輕鬆較過對方攻擊的對昇龍拳的無敵美妙感受。

在此輸入指令



▲在輸入指令的瞬間就能變成無敵，方便之至！

馬上使用昇龍拳



間隔很重要



▲大約有這個間隔時間，要擊出昇龍拳。

上鉤波動拳

和上鉤昇龍拳一樣，在使用上鉤拳對付對方時，可連續按十字鍵下方再斜橫、橫，最後再按拳擊鈕就可迅速擊出波動拳。也能在蹲下的狀態擊出上鉤拳，這是對方飛過來時能使用的技法。只是當上鉤拳被防守到的話，在擊出波動拳之前有被押的危險。

掃腿波動拳

邊使出強掃腿，邊迅速按斜下和橫的十字鍵，接著再按拳擊鈕，如此就能揮出波動拳。細看即知，這種技法由於最後使出的必殺技部分被註消，所以會早些出現，擊中率亦隨之增高。

掃腿龍捲旋風腳

邊使出弱掃腿，邊按斜下和橫的十字鍵，再連按掃腿鈕就可使出龍捲旋風腳。對方即使防衛，龍捲旋風腳也必定會踢中一發。在衝入弱踢之後連續使用相當有效。

指令輸入開始



▲於上鉤拳開始輸入波動拳的指令！

▲大約有這個時間，要擊出波動拳。



馬上波動拳

從掃腿開始



馬上用波動拳



▲在掃腿的途中突然使出波動拳。

在此輸入指令



龍捲旋風腳



▲只要順利打中，就可連中三發。

減弱對方體力!!

必殺技，即使對方緊密防備也多少會給予傷害。如此一來，當對方體力只剩少許時，也能無懼對方的防衛，以必殺技來掌握勝利的契機。好好使用應用技法，封殺對方的反擊，減弱對方的體力吧！



▲以應用技法封殺對方的必殺技，增強我方體力。

用語 龍/肯的專用術語

出現在「ST、II」中的用語並非決定於某人，多半是對戰時禁不住脫口而出的。下面介紹的不一定就此沿用

，只不過是其中一例罷了！如果你認為有更合適的名稱，大可更改之！

龍肯

用同樣的操作法能使用同樣技法的龍/肯，我們可把他倆看成同一人。因為能使用龍的人，也必定同樣能使用肯，所以，這些人就被稱為使用龍肯的人。



▲這兩位都是龍肯的人物

火箭踢

在與對方極近的間隔下斜跳且同時踢，此即火箭踢。因為踢的速度極快而得名。此技不一定每個人都會，要注意！



▲此是不難使出的招數，看到、聽到也就會懂

根源昇龍拳

這是腳仍貼地面，使出昇龍拳擊中對方的狀態。這種狀態下的昇龍拳威力極高，可獲得1000分。使出此拳而獲得這麼高分者，可是相當有本事。



▲在指令輸入的瞬間，敵人已倒地，根本不怕對方的攻擊

龍舞

這是不間斷，連續使出昇龍拳的狀態，用來威嚇對方極其有效。如果，隨便地去攻擊的話，伸出的手腳會被昇龍拳打到，要冷靜對付。



▲即使使出昇龍拳，也會相當害怕，所以，要冷靜對付

可以用同樣的角色來對戰！！

超任版的「快打旋風II」也可像大型電動版「快打旋風II DASH版」一樣，可以使用同樣的角色來對戰。也就是說對戰時，變成2位同樣角色穿著不同衣服，就正如同「快打旋風DASH版」一樣。

使用的方式很簡單，只要在電源開啓螢幕出現「CAPCOM」公司的名稱時的這一段暫時時間內輸入下方的指令。若有聲音響起，且標題畫面的背景變成藍色即表成功了。

在這個畫面時

指令輸入如下

標題畫面的背景變成藍色



▲顯示的時間相當的短，所以輸入的時間要相當快速。其實在背景音響起就可開始輸入。



▲標題畫面的背景從黑變成藍色即表成功。如此一來就可以用同樣的角色來對戰。

選擇變成可能了！

以同樣的角色對決



▲對戰的模式即可選擇相同的角色了。選擇時按開始鈕即可變化衣服的颜色。



▲雙方以同樣的角色對戰，所差之處只在衣服的颜色不同吧！

這就是實力勝負！！

避開其他7位主角，專攻4天王！！



▲由於都是以同樣的角色對戰，出招的威力是一樣，所以再沒有任何破口了！真正地實力決勝負。

可以運用隨時插入對戰的方式，來節省時間直接與4天王對戰。方法是挑選一位主角進行比賽，在進行戰闘時再按第2支控制器的開始鈕，進入挑戰模式，而此時選擇其他7位主角再故意讓他們戰敗，如此一來就可很快與四天王對戰了。此法在任何等級皆可適用。

快打旋風II 完全攻略本

新聞局出版事業登記證

局版台業字第2981號

出版者：華健出版社

發行：華健出版社

新店市中正路217號四樓

編譯：本社編輯部

總經理：華泰書店

華泰科學勞作教材社

新店市中正路217號三樓

FAX：九一八一七七八

郵政劃撥：〇五四八四五〇二

華泰書店帳戶收

香港總經理：聯翠行

九龍旺角西洋菜街

1A-1K (百保利大

廈17樓) 一七一室

電話：三一三二五五一六

每本定價一四〇元

版權所有翻者必究